

Nations & *Personnalités* *de Théah*



Par

Daemonkarl

Résumés des nations par **Grolf**
www.grolf.fr

Illustrations issues de la gamme les secrets de la 7^{ème} mer & Swashbuckling Adventures



OBJECTIFS :

Ce document présente les personnalités de Théah les plus connues. Il a été pensé pour être donné aux joueurs sans dévoiler les secrets du jeu tout en flirtant avec les "on-dit", afin d'attiser leur curiosité.

En créant ce résumé, je souhaitais partager le monde de 7th Sea avec mon groupe dès le premier scénario ; Pouvoir citer une personnalité connue (que les PJs sont sensés connaître, ne serait-ce que de nom) sans voir une expression d'incompréhension sur le visage de mes joueurs (qui eux ne vivent pas dans Théah et ne sont donc pas sensés les connaître).

Certes, il est effectivement plus gratifiant de faire rencontrer ces PNJs durant la partie, mais grâce à ce livret les joueurs ont une vision plus large du monde de jeu, dès le départ. C'est pourquoi, je donne ce livret à tous nouveau joueur avec pour consigne de lire au moins la nation de son personnage et de jeter un œil sur le reste. Le but n'est bien-sûr pas d'apprendre par cœur ! Mais simplement d'avoir vu passer certains noms avant la partie.

Par ailleurs, je laisse toujours trainer sur la table une version imprimée, consultable à tout moment. Ainsi, même les joueurs feignants, ou qui ne veulent pas plus s'impliquer (et qui n'ont donc pas lu le livret avant) peuvent s'y référer en partie. Après tout, leur personnage est sensé savoir.

NOTES DE VERSION:

Vous tenez entre vos mains (virtuelles ou non) la **version 3** de ce document. Celle-ci comporte des informations sur toutes les nations du jeu : de la Montaigne en passant par la Vodacce, de l'empire du croissant à l'archipel de Minuit et même la Cathay.

SOMMAIRE

<i>LES ÎLES GLAMOUR.....</i>	<i>3</i>
<i>LA MONTAIGNE.....</i>	<i>15</i>
<i>LA CASTILLE</i>	<i>25</i>
<i>L'EISEN.....</i>	<i>33</i>
<i>LA VODACCE.....</i>	<i>43</i>
<i>L'USSURA</i>	<i>52</i>
<i>LA VENDEL / VESTENMANNAVNJAR.....</i>	<i>63</i>
<i>L'EMPIRE DU CROISSANT DE LUNE.....</i>	<i>74</i>
<i>LA CATHAY.....</i>	<i>82</i>
<i>L'ARCHIPEL DE MINUIT.....</i>	<i>84</i>
<i>LES SEIGNEURS DES MERS.....</i>	<i>89</i>

LES ILES GLAMOUR



Avalon Capitale : **Carleon**



L'HISTOIRE EN QUELQUES MOTS :

À l'époque où les Avaloniens ne se souvenaient de leur histoire que par la tradition orale, un grand déluge s'abattit sur le monde, et les Sidhes sauvèrent les quelques survivants en les plaçant sur les îles d'Avalon et en formant un pacte avec eux. Mais plus tard, les Avaloniens furent envahis par les armées du Vieil Empire. Les Sidhes, après de longues années d'observation, finirent par stopper toute invasion impériale.

Lorsque les flottes de pillards vestenmannavnjars découvrirent l'existence de l'Avalon et l'attaquèrent, les peuples étaient divisés. Le Roi Elilodd parvint tout de même à vaincre le roi vesten, et à conclure une alliance avec lui. Grâce à son aide, Elilodd finit par unifier le royaume, devenant ainsi le premier Haut Roy d'Avalon. De plus, les Sidhes lui offrirent le Graal, un objet saint qui apporta sa bénédiction et sa protection à tout le royaume.

Quelques générations plus tard, en 1028, alors que le pays est divisé entre plusieurs prétendants au trône, l'armée montaginoise débarque et envahit l'île. En 1153, la reine Eléonore de Montaigne devenue veuve, épousa le roi d'Avalon. À la disparition de celui-ci, elle dirigea le pays et assouplit les lois mises en place par l'occupant, s'attirant ainsi les faveurs du peuple. Toutefois, Charles, son successeur, renforça la répression et les impôts. Une rébellion commença à se former, notamment menée par Robin Lovaine, surnommé Robin des Bois, ancien shérif de Lovaine. La lutte se termina en 1216 par le retour des croisades du roi légitime.

En 1413, le Roi David III réussit à réunifier le pays et même à conquérir des terres en Montaigne. Mais jusqu'en 1656, si certains rois réussirent à maintenir le royaume, d'autres se montrèrent faibles.

En 1656, une jeune femme, Elaine, accompagnée de Derwyddon et porteuse du Graal, apparut et réclama la couronne. Le Glamour perdu revint en Avalon, et Elaine en profita pour unifier à nouveau le pays et rejeter l'occupant montaginois. Une fois sur le trône, la Reine Elaine conclut une alliance avec l'Inismore et les Marches des Highlands. Un nouvel âge d'or commença pour les îles Glamour et le peuple retrouva la paix et la prospérité.

PERSONNALITES :



La Reine Elaine : Elle est arrivée au trône en 1658 avec le soutien de Derwyddon mais surtout avec le Graal (signe de l'alliance avec le peuple Sidhe). (Elaine est mécène des Roses-Croix)

Derwyddon : le plus grand druide des Iles Glamour, du moins le seul que l'on connaît. Les gens ont peur de lui, et nul ne connaît vraiment ses objectifs...





Jeremiah Bereck : haut chevalier d'Elaine (depuis 1659 lors de la défaite castillane). S'occupe de la flotte de la reine, les marins sous ses ordres s'appellent les Chiens des Mers. Son navire se nomme l'Aube Noire. Héros de nombreuses légendes, sa chance semble sans limite.

Le roi Piram : il est le Roi du comté de Breg et gère aussi le comté du Balig. Le plus acharné des prétendants au trône il est naturellement le plus grand (bruyant) opposant de la reine bien qu'il ait fait serment de vassalité.



Lord Peter Desroches : est archevêque de Kirkenwood. Aujourd'hui âgé de plus de 70 ans, Peter a vécu le schisme religieux instauré par le Roi Richard. Après la mort du premier archevêque (Guilbert) de la nouvelle église d'Avalon, le lord Desroches lui succéda. A la réapparition d'Elaine (après la mort de Margaret de Fer) Peter s'empressa de soutenir la prétendante et fut même le premier à boire au Graal. Son successeur pressenti est l'évêque William de Breg.

Vincent Bervadoré : cinquième fils de la petite noblesse montagnaise (par son père) et castillane (par sa mère). Pendant plusieurs années il vécut dans les cours de Montaigne avant de faire la connaissance d'une gentille dame Vendelar membre de la Société des Explorateurs... En 1656, Vincent devint le Directeur de cette société, poste qu'il occupe toujours actuellement.

Figuro Calleras : cet homme d'environ 40 ans occupe le poste de Premier Érudit de la Société des Explorateurs. Avant d'entrer dans cette société, Figuro était un moine, mais une expérience étrange avec un objet Syrneth (caché dans une relique qu'il étudiait) changea le cours de sa vie. Quelques temps plus tard, il faisait ses preuves au sein de la société.

Christine-Elise d'Asourne : cette fille de paysan montagnois quitta rapidement sa pauvre vie de roturière pour voir du pays. Les aléas de la vie l'ont amenée à obtenir le poste de Première Archéologue de la Société des explorateurs.

Justice Sommer : il n'y a pas grand chose à dire sur ce sympathique personnage. Si ce n'est qu'il est d'origine avalonienne mais a vécu une grande partie de sa vie en Vendel. Actuellement il occupe le poste de Chef de la Diplomatie de la Société des Explorateurs.

Lawrence Lugh : haut chevalier d'Elaine. C'est le Héros de la Reine et il est reconnu pour son courage.

Bleddig : haut chevalier d'Elaine. Beau-père d'Elaine.

Bors MacAllister : haut chevalier d'Elaine. Ancien conseiller du Haut Roy Macduff, Il fait le lien entre la reine et le Roy des Highlanders. C'est un bon conseiller de la reine juste après Derwyddon.

Cowan : Haut chevalier d'Elaine. Beau-frère de la reine. Entraîneur des nouvelles recrues, surnommé « la Botte ».

Geriant : haut chevalier d'Elaine. Porte parole de la reine à l'étranger.

Gwydd : haut chevalier d'Elaine, le plus jeune de tous. Il s'occupe des affaires concernant le « peuple magnifique ».

Lamorak : haut chevalier d'Elaine. Ancien prétendant au trône et général des armées.

Owain : haut chevalier d'Elaine, le premier des chevaliers à boire dans le Graal. N'a pas de tâche particulière. C'est le fils d'Uwaine.

Peppin : c'est un chevalier réservé qui bégaye. Il poursuit une quête personnelle depuis de longues années : la traque de la Bête du Miroir (une immonde créature qui persécute sa famille depuis des générations...).

Uwaine : haut chevalier d'Elaine, c'est aussi le premier à avoir douté de la légitimité d'Elaine. Il s'occupe lui même des lois du pays et sert de facto de Haut Sheriff.

Yseult : c'est la seule « dame haut chevalier » d'Elaine. Elle a la réputation d'être audacieuse.

Le Brigand de Grand Chemin : le brigand le plus connu d'Avalon. Il agit avec panache et politesse. Sa tête est mise à prix à 2 000 Guilders. Il s'habille dans de beaux vêtements noirs et monte un cheval blanc.

LES SEPT COMTÉS D'AVALON

BREG

Souverain : le roi Piram,

Population : 1 100 000

Breg est la province la plus développée et industrialisée de tout l'Avalon, c'est aussi l'une des plus riches. A cause de cela, les habitants ont tendance à être plus apeurés par la nature que les autres avaloniens. Il semblerait que cette peur ne soit pas sans raison ; de nombreux Unseelies roderaient dans les régions sauvages...

BALIG

Souverain : le baron Conon

Population : 150 000

Suite aux guerres de la couronne, Balig revint dans les mains du roi Piram. Il s'agit principalement de terre agricoles et le visiteur pourra notamment croiser de nombreux paysans sur les routes, se dirigeants vers les grandes villes pour vendre le fruit de leur travail.

CAMLANN

Souverain : le duc Mark Garloise

Population : 400 000

Par le passé la capitale d'Avalon se trouvait ici. Mais suite aux nombreuses invasions inish, la capitale a été déplacée en Lovaine. Il reste de nombreuses influences inish, la culture locale en est d'ailleurs encore teintée. Les habitants ont tendance à être proches de la terre et fiers. C'est aussi un berceau du Glamour tant les légendes du passé sont encore vivaces dans le cœur de ces habitants.

GAAVANE

Souverain : Derwyddon

Population : 100 000

Gaavane est une terre où la nature a tous les droits. C'est ici que se trouve la plus grande forêt de tout Avalon, Grumweald. C'est aussi la plus sacrée et respectée. C'est aussi sur ces terres que se trouve la plus forte concentration de Pierres érigées et Cercles de Fées et autres mégalithes.

LOTHIAN

Souverain : le duc Carlyle

Population : 175 000

La Lothian est encore une terre rurale et sauvage. Elle et ses habitants ont beaucoup en commun avec la Marche des Highlands. Le Duc Carlyle est d'ailleurs à moitié Highlander. Le produit phare de ces terres, reste la laine. Toute l'économie de ce comté est tournée vers la production, la transformation et la vente de laine.

LOVAINE

Souverain : la reine Elaine

Population : 2 700 000

Il s'agit de la province la plus grande d'Avalon. Lorsqu'un étranger s'imaginerait l'Avalon, il pense à la Lovaine : de magnifiques villes modernes, de longues routes pavées et entretenues serpentant entre de vastes prairies verdoyantes et de grandes forêts majestueuses, le tout sous un ciel clément...

PERCIS

Souverain : le duc Neville Cholmondeley-Featheringstonehaug

Population : 625 000

Le Percis est un curieux mélange de culture, dans tous les sens du terme. D'une part ses terres sont les plus abondantes, ce qui assure prospérité aux paysans. De l'autre et malgré cette ruralité, les habitants sont friands de sophistication. Certainement un reste de l'occupation montagnaise. Ici, le théâtre est une sorte de sport régional. Ce goût pour la culture, fait du Percis l'une des régions les plus alphabétisées de Théah.

L'HISTOIRE EN QUELQUES MOTS :

En Inishmore, la Pierre de Fàl détermine qui est le roi légitime du pays. Quand celui-ci embrasse cette pierre, elle se met à pleurer, indiquant ainsi son choix. Le premier Ard Rí (Haut Roi) fut Hugh O'Bannon. Son règne se termina par son départ. Suite à sa disparition, différents clans se battirent pour le pouvoir.

Vers les années 800, les pillards vestens menaient des exactions contre les villes côtières inish. Un jeune homme survint, disant se nommer O'Bannon, et forma une armée pour repousser les envahisseurs et prendre le trône. Mais lui aussi, comme son ancêtre, choisit de partir. Entre 1534 et 1541, c'est l'Avalon qui fit la conquête de l'île. Certains souverains avaloniens imposèrent des lois extrêmement répressives en Inismore, mais en 1651, O'Bannon reparut à nouveau.

Le Roi O'Bannon rassembla son peuple pour chasser les Avaloniens, et il fut victorieux. Mais il choisit, à la surprise générale, de conclure une alliance avec la Reine Elaine d'Avalon en 1656. Aujourd'hui le pays est en paix et tire bénéfice de l'alliance des Trois Royaumes. Pourtant, certains clans ne l'approuvent pas et souhaiteraient que l'Inishmore retrouve son indépendance.

PERSONNALITES :



Le Haut Roi Jack O'Bannon : Dit le fou ! Il serait le légendaire et immortelle O'Bannon, celui qui revient prendre le pouvoir en Inish dès que son pays en a besoin... Il est à « *nouveau*¹ » au pouvoir depuis 1651.

¹ S'il s'agit bien du vrai O'Bannon...

Arghyle O'Tool : patriarche du clan et Duc de Carrig. C'est aussi le principal opposant au roi.



Kiernan O'Brien: Seneschal du Haut Roi.

Finn Fianna : capitaine du corps d'élite de l'Inishmore : les Fianna. En rentrant dans cet ordre les membres perdent leur ancien nom de famille. Finn a une réputation d'homme courageux.

Cathal Lynch : chef du clan et duc de Donegal. Affirme appartenir au même lignage qu'O'Bannon.

Gael O'Brien : chef du clan et duc de Dreenan. Proche conseiller du Haut Roi. C'est un maintenant un vieil homme qui a de nombreuses histoires à raconter à qui veut les entendre. Il laisse peu à peu son rôle à son fils Standish.

Nevan MacKenna : chef du clan et duc de Leister. Opposant d'O'Bannon et donc allié de Arghyle O'Tool. La Famille comporte aussi de célèbres artistes.

Roland O'Tool : fils d'Arghyle et capitaine de la flotte marchande du clan.

Meg O'Tool : dernière fille de la branche principale, elle est aussi la seule Enchanteresse Glamour de la Famille (voir plus bas).

Roary Finnegan : inventeur de la célèbre école de combat à mains nues

LES GRANDS TUATHA (clans):

L'Inishmore est divisé en quatre domaines, sous-divisés en 22 comtés. Ces duchés sont traditionnellement gouvernés par les 4 Túatha les plus puissants et anciens du pays.

Túath O'Toole, duché de **Carrig**, population : 650 000

Plus grand duché de l'île, le Carrig est le berceau historique de l'Inishmore, de nombreux sites les plus sacrés (sidhes et druidiques) se trouvent clairsemés dans les tourbières de cette région. Les O'Toole, clan régnant sur ces terres, ont siégé sur le trône du pays plus souvent que n'importe quelles autres familles. Malheureusement, ils ont de tout temps eu une image de menteurs, d'alcooliques et de coureurs de jupons... Par ailleurs, bien que l'influence du Glamour se voit dans toute la contrée, rare sont les membres à maîtriser ce pouvoir. Sur le siècle passé, seuls 2 membres ont développés ce don. Actuellement, le Túath O'Toole s'oppose politiquement au règne d'O'Bannon. Les enfants de la famille principale sont Toad, Randel, Roland, Sivney, Rose, Daniel, Meg et Timothy.

Túath Lynch, duché de **Donegal**, population: 1 200 000

Le climat du Donegal est (relativement) chaud, le paysage se caractérise par des collines verdoyantes et des champs luxuriants à l'ouest, les *Mantan Mountains* à l'est et des plages de sables au sud. Les souverains du Donegal, les Lynch, revendiquent des liens de sang avec O'Bannon. C'est d'ailleurs au sein de ce clan que naissent les enchanteurs Glamour les plus puissants du pays. Les lynchs y voient un signe de leur supériorité et revendiquent souvent le trône du royaume en l'absence d'O'Bannon (ce qui déclenche inmanquablement des luttes entre les clans).

Túath O'Brien, duché de **Dreenan**, population : 700 000

Une partie de ces terres fut longtemps sous occupation avalonienne jusqu'à ce qu'O'Bannon ne la libère. Le Túath O'Brien peut remonter son lignage à l'Ard Rí Brien Muintir qui régna au Xème siècle. Ce fut la seule fois qu'un O'Brien s'assit sur le trône, depuis, la famille se concentre dans son rôle de conseiller du *Ard Rí*.

Túath MacKenna, duché de **Leister**, population : 200 000

Le Leister est une terre rurale et traditionnaliste qui comprend des montagnes exposées aux vents et une campagne fertile parsemée de sites mégalithiques (comme le Carrig). Cette région est dans son ensemble très exposé aux vents et à la pluie. Le Clan MacKenna est reconnu pour son amour immodéré pour les arts en tout genre. Traditionnellement les Leister soutiennent O'Bannon, ce qui n'est pourtant pas le cas du patriarche actuel, Nevan. Ceci amena Andriu, seul et unique fils de la ligné principale, à désavouer sa famille et quitter l'Inishmore.

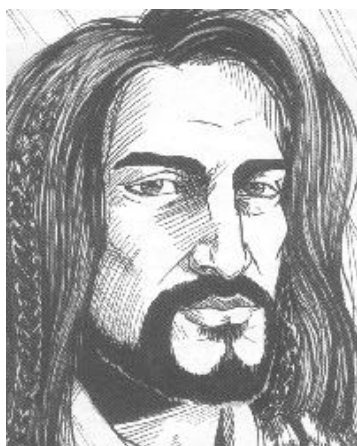
L'HISTOIRE EN QUELQUES MOTS :

Durant des siècles, les Highlands furent divisés par les luttes entre les très nombreux clans de l'île. En 1028, la Montaigne envahit le pays, lui apportant des progrès de la civilisation, mais aussi des lois visant à faire disparaître les traditions ancestrales.

En 1215, Robert le Noir leva une armée, clama sa volonté d'unifier le pays et de se débarrasser des occupants montaginois et avaloniens. Finalement, les Avaloniens favorisèrent son couronnement comme Haut Roy en 1219, reconnurent sa légitimité, et le poussèrent à former une alliance avec eux plutôt que de mener une guerre. Ses héritiers, les MacDuff, continuèrent à gouverner le pays durant des générations, avec l'aide du Haut Conseil composé de la noblesse du royaume.

Malgré la volonté de beaucoup de parlementaires de rester indépendants, le roi actuel, Jacques MacDuff II choisit de rejoindre l'alliance des Trois Royaumes d'Avalon. Le roi est respecté et la paix règne enfin, mais les partisans de l'indépendance restent nombreux.

PERSONNALITES :



Le Haut Roy Jacques MacDuff II: Des commérages le déclarent amant de la Reine Elaine. Pour le reste du monde, il incarne la touche de civilisation dans un pays de barbares.

Fergus MacBride : patriarche du clan. Premier opposant de Haut Roy et profond séparatiste.



LES CLANS :

La Marche des Highlands est divisée en une centaine de clans, chacun réclamant des terres plus ou moins vastes. Parmi ces clans, les 7 plus puissants infléchissent la politique nationale des Highlands.

MacDuff : Le clan est né à la suite de la proclamation de Robert II, fils du premier Haut Roy qui souhaitait établir une lignée de Haut Roy et éviter les guerres de succession entre les clans. Le premier né male de la famille principale hérite donc toujours du trône. Seules trois femmes, dans toute l'histoire de la Marche, ont accédées au titre de « Haute Reine ». En échange du rôle indisputé de Haut Roy pour le premier né, le reste du clan ne doit avoir en échange aucun pouvoir politique. C'est pourquoi le reste des MacDuffs trouvent d'autres moyens de servir leur pays, par exemple dans l'armée ou la marine ou en tant qu'ambassadeur, d'autre encore deviennent Commerçant... Malgré (ou peut-être justement à cause de) le peu de pouvoir politique qu'ils détiennent, le clan demeure populaire parmi le peuple.

MacBride : Tous les clans ne croient pas en l'alliance avec l'ennemi historique qu'est l'Avalon. Certains pensent que la Marche des Highlands se débrouillerait mieux sans la Reine Elaine, d'autres encore se méfient de son alliance avec les Sidhes... Mais peu importe les raisons, ce qu'ils souhaitent c'est l'indépendance du pays. Au Parlement, ils se nomment Séparatiste et leur chef est Fergus MacBride du plus vieux clan de tout le pays. Cette volonté d'autonomie ne date pas d'hier et le clan a par le passé (au XIIIème siècle) soutenu l'insurrection de Robert le Sombre contre le joug Montaginois. Il est ainsi généralement de mauvais ton de remettre en cause la ferveur nationaliste d'un MacBride tant ils sont attachés à leur héritage historique ; lorsque l'avenir de la Marche des Highlands est en jeu ce sont les premiers à mettre de côté leurs inimitiés interclaniques.

MacLeod : A la différence des autres highlanders (exception faite des MacCodrum), les MacLeodd apprécient les fées. Il y a de nombreux siècles, les MacLeods n'étaient qu'un petit clan. Pourtant, lorsque le clan MacDonald vint aux portes de leur terre pour les assimiler, ces derniers opposèrent au puissant clan une résistance insoupçonnée. Alignant 10 fois plus d'homme qu'ils n'auraient pu. Ce fût une des plus cuisantes défaites de toute l'histoire militaire des MacDonalds ! Naturellement, ce renfort soudain n'avait rien d'humain et avait origine les Sidhes... Depuis, les terres du clan abritent la plus grande quantité de Glamour du pays et nombreux sont les puissants enchanteurs Glamour à naître sur ces terres.

MacDonalds : il s'agit d'un des plus puissants clans de la Marche qui a su profiter de chaque invasion étrangère, en assimilant et surtout améliorant les méthodes du génie civil et d'éducation de ces armées d'occupations, notamment montaginoises. C'est pourquoi, au moment de l'indépendance du pays, les terres du clan étaient déjà un centre culturel et politique important ; Cela n'empêcha pourtant pas le clan de développer un style de combat basé sur la puissance et la sauvagerie à la Claymore. Il est à noter que les MacDonalds et les MacLeods sont ennemis depuis de très nombreuses générations.

MacCodrum : Selon la légende, le fondateur du clan, prénommé Codrum et simple pêcheur de son état, aurait fait un pacte avec un peuple féérique aquatique : les Selkies... Quoi qu'il en soit, la mer occupe une grande place économique et sociale dans la vie du clan. Par ailleurs, ce lien imaginaire ou réel entre le clan et ces créatures est à l'origine du respect que portent les MacCodrums au Peuple Magnifique. Respect que les autres clans (à l'exception des MacLeods) ne partagent pas. Ils s'en méfient énormément et évitent autant que possible leur contact.

MacIntyre : Il s'agit du seul clan à avoir évité toute occupation. Il doit cela à 2 raisons : sa relative faible importance et l'environnement (des landes profondes dans lesquelles se cacher et des barrières naturelles importantes). Encore maintenant, ce clan est isolé et leur mode de vie reste très proche de leurs ancêtres. Ils ont accès à la technologie et au savoir, mais la nature même du clan tend à limiter les apports qu'ils considèrent « superflus ». Etant nomades, l'architecture n'a que peu évolué, par exemple. Ils continuent donc d'élever leurs moutons, vendre la laine aux autres clans, se déplacer dans la lande et se tatouer le corps en bleu avec de la guède. Pour les autres clans, ils représentent l'esprit combatif et fougueux de la nation. Bien que possédant leur place au Parlement, nul n'est jamais venu pour représenter le clan.

MacEacherns : les Highlanders peuvent haïr les Sidhes, ils savent cependant qu'il ne faut pas s'opposer à eux ouvertement ; Le destin du clan MacEachern en est un rappel permanent. De tout temps, les membres du clan se sont opposés aux Sidhes. Au départ, ce n'était que des paroles. Puis rapidement des cercles de protection ont été érigés, des fers à cheval accrochés ça et là. En réponse à cela, le peuple magnifique endormi des familles entières, enleva des enfants ... D'escalade en escalade, le clan lança une guerre ouverte contre les Sidhes. La réponse fut rapide : En une journée, tous les membres du clan ont été éliminés ! Ceci s'est passé il y a plusieurs siècles, mais les highlanders s'en rappellent encore. Avant de disparaître, le clan, composé de très nombreux et talentueux artisans, basé son économie sur le commerce des biens manufacturés.

LA MONTAIGNE



Capitale : **Charousse**



L'HISTOIRE EN QUELQUES MOTS :

La famille royale de Montaigne descend d'Octavius Montanus, sénateur de la Vieille République. Les descendants de Montanus gagnèrent l'autorité sur certaines provinces de l'Ouest du temps de l'Empire, et c'est finalement Isabeau Montanus, qui au VIIème fonda le royaume de Montaigne et changea par la même son nom en Isabeau de Montaigne. En 1028, Henri de Montaigne envahit l'Avalon et y installe la famille Lévêque pour diriger les îles conquises. L'occupation dura près de six cents ans.

À la fin de la Guerre de la Croix (1636 - 1666) qui dévasta l'Eisen, Léon-Alexandre XIV profita de la faiblesse de ce pays voisin pour en annexer plusieurs régions par le traité de Weissburg.

En 1664, alors que depuis des siècles l'Église Vaticine menaçait les sorciers d'excommunication, l'Empereur, alors qu'il le cachait jusqu'à présent se déclara ouvertement pratiquant de la sorcellerie. S'en suivra en 1666 la levée d'un corps d'armée en Castille sous l'influence de l'Église afin d'envahir la Montaigne. Ce petit corps expéditionnaire parvint à s'infiltrer jusqu'au cœur du pays, et aurait pu entrer dans Charousse sans le courage et l'ingéniosité stratégique du caporal Montègue. En représailles, Léon-Alexandre lança l'invasion de la Castille, sous le commandement de Montègue promu général.

LES PERSONNALITES :



Léon Alexandre XIV de Montaigne : Empereur de Montaigne et Soleil de Théah ! Il est connu dans tout Théah pour la démesure et le faste de sa cour.

Morella de Montaigne (Caligari) : la 3ème épouse de l'Empereur depuis 1647. Morella est la jeune sœur de Béatrice Caligari la plus respectée (et crainte) des sorcières Sorte.



Dominique de Montaigne : Dernière fille de l'Empereur (avec Morella). Elle est mariée a Montègue de Montaigne. Sa dame de compagnie, qui se prénomme Anna, est une Strega del Sorte

Les filles de l'Empereur :



Les 5 premières filles d'**Estelle** (une paysanne), la 1ère femme de **Léon Alexandre**.

- **Chérie** : est la deuxième épouse de Don Francisco Guzman de Aldana, patriarche de la famille Aldana.
- Les jumelles, **Rosamonde** (inspectrice de la marine) et **Evelyne** (sans charge).
- **Miriam** Ambassadrice en Vendel. Elle a récemment révélé sa liaison avec Joris Brak, le Maître de la Guilde des Charpentier.
- **Lydia** a disparue avec un autre magicien Porte en explorant la forêt de la Corne Close.

Les 3 suivantes ont pour mère **Roza Velasquez de Sandoval**.

- **Anna** : est l'épouse du Capitaine des mousquetaires Jean-Marie de Tréville de Torignon. C'est aussi une grande dame de cour expérimentée.
- **Nicolletta** : est attachée royale auprès de l'ambassade de Pau.
- **Ysabelle** : a disparu en 1661.

Montègue de Montaigne : C'est un roturier qui grâce à son savoir martial à sauvé le château impérial (ainsi que l'Empereur) de l'armée inquisitoriale. En récompense de sa bravoure Léon Alexandre l'a anobli en lui donnant pour épouse sa dernière fille, Dominique. Il a aussi fait de lui le général en chef des armées.





Rémy de Montaigne : la plus fine lame de Montaigne. Il est aussi le Hérault et garde du corps personnel de l'empereur.

Jean-Marie de Treville de Torignon : capitaine des mousquetaires, le corps d'élite de l'armée. Jean-Marie est apprécié du peuple, car les mousquetaires ont toujours eu une attitude exemplaire.



Aristide Devereux: est le grand maître de l'ordre des Rose-Croix. C'est peut être l'homme le plus apprécié de Montaigne, si ce n'est de Théah ! Deuxième fils d'une famille noble, il ne devait pas obtenir grand chose en héritage. Cette raison la certainement poussé à rentrer dans l'armée montaginoise en tant qu'officier. Après l'assassinat de son frère et de son père (par un bandit de grand chemin), il réussit à convaincre le duc Sébastien Douard Allais de Crieux de faire don d'une partie de ses terres à l'ordre.

Louis-Claude de Sillery : parfois appelé archi-duc de Stanley, comte de Soldano ou marquis de Millevoy. Il se prétend alchimiste, amant, poète, homme d'esprit et diplomate des têtes couronnées de Théah. Ses critiques le qualifient de sangsue, de bouffon et de charlatan. La plus étrange des affirmations de Louis-Claude est qu'il se dit immortel ! Même s'il le nie la plupart du temps, on a, à de nombreuses reprises, associé de Sillery à l'ordre des Rose-Croix.



Michel Valroux de Martisse : aujourd'hui âgé de plus de 50 ans, Michel est l'un des membres des Roses-Croix les plus appréciés sur Théah (avec Aristide Devereux naturellement) de part sa noble naissance mais surtout pour sa sagesse et sa forte volonté. On le surnomme d'ailleurs l'Inébranlable. C'est actuellement le doyen du chapitre de Kirkwall (Highland).

Alazais Valoix III Praise de Rachecourt : grand amiral de la marine montaginoise. Des rumeurs courent selon lesquelles il aurait obtenu son poste en jouant au carré contre l'Empereur. Il est présent à toutes (ou presque) les réceptions.





Sprague : est l'aîné de la famille Desaix, célèbre pour leur école d'arme. C'est un spadassin émérite reconnu dans tout Théah. Il est aussi membre des Rose-Croix.

Le Général : ce mercenaire eisenor a remplacé un amiral qui avait mis en colère l'Empereur de par son incompetence.



Cardinal Erika Brigitte Durkheim : cette femme est le cardinal eisenor. Elle est venue en Montaigne afin d'aider le cardinal d'Argeneau (Montaigne) à régler la crise de la mort du Hiérophante en Montaigne. Elle devait repartir dans son pays lorsque d'Argeneau a disparu... N.B, elle boite et marche avec une canne.

Pascale Vestanzi : un très grand sculpteur Vodacce.
Il a disparu lors du trajet retour vers son pays.



Abrianna Lucilla Fiorenza : c'est une magnifique femme fort talentueuse dans le domaine de la musique. D'origine Vodacci, Abrianna s'est expatriée en Montaigne afin de faire éclater son talent en matière de composition. C'est d'ailleurs grâce à elle que le premier alphabet symphonique fut créé

Hubert St Michel de Glavène : Artiste peintre réputé, en vogue à Charousse dont les récentes toiles sont d'un noir réalisme et ne sont pas exposées publiquement.



LES GRANDS NOMS DE FAMILLE



Thérèse de Tréville de Torignon : l'argent familial provient d'une part des terres agricoles et du commerce qui passe par Buc. La famille est célèbre pour sa loyauté envers la couronne. On la surnomme le « Grande Dame de la politique de Montaigne ». Gérard petit fils de Thérèse (et frère de Jean-Marie) est conseiller du Général. Eve-Angeline petite nièce de Thérèse est un mécène éminent des Roses-Croix.

Jamais Sicée de Sicée : malgré son jeune age, dame Jamais dirige les affaires familiales. Elle est reconnue pour son « bel esprit ». Louis, son cousin, est un artilleur renommé de la marine. La fille de Louis, Diane, est une philosophe athée réputée.



Sébastien Douard Allais de Crieux : ses terres sont très riches et fertiles. Sébastien est le plus généreux mécène de l'ordre de Rose-Croix. C'est un homme extravagant et excentrique, qui n'hésite pas à louer les services de mercenaires eisenor pour reproduire une bataille du début de la guerre de la Croix.

Julie Douard Allais de Crieux : la sœur de Sébastien, organise le bal de printemps où les jeunes noble de 13 ans sont présentés aux restes de la noblesse (on y arrange les mariages aussi). François son neveu est un dilettante célèbre et favori du Château du Soleil.

Pierre Flaubert de Douard : riche famille surtout depuis que Pierre a transformé ses terres en pâturage (viande pour l'effort de guerre). Xavier son frère est diplomate et a des relations privilégiées avec l'Ussura. Sa fille Sylvia est considérée comme la plus belle femme à marier de tout Théah, des prétendants viennent des 4 coins du monde.

Marianne Riché de Pourcy : la fortune provient essentiellement des taxes fluviales. Albion, le petit fils est un duelliste remarqué.

Victor Lévêque de l'Aury : la famille est connue pour son académie militaire. Les deux aînés sont morts face au front castillan d'El Morro, Luc le dernier fils dirige les troupes face à ce « mur ». Irène est une grande (belle et jeune) cantatrice. On lui soupçonne une relation avec le patriarche (mais non moins veuf) Pierre Flaubert de Douard.

Samuel Dubois d'Arrange : Samuel est un homme qui donne beaucoup aux bonnes œuvres. Cette région est le « grenier » de la Montaigne. Anne sa tante est une reine des bals. Guy son neveu est un scientifique connu spécialisé en astronomie, en sciences de la nature et en mathématique. George, son cousin, est un des archevêques vaticins de Montaigne et comme les autres, il a disparu.

Madeleine Sabine Valroux de Martise : dite « La Grand Mère », c'est une dame de bon sens et à la grande grâce. La famille est célèbre pour 3 choses : son commerce fluvial, son style de combat et son « ridicule ». Les cancans du moment racontent que Victor (son fils) serait en contact avec la pègre. Sébastien (le petit fils) est l'un des 3 plus grands duellistes montagnois, il est maître dans 3 styles et compagnon dans 2 autres.

Claude Bisset de Verrier : cette famille a obtenu beaucoup d'argent depuis le début de la guerre avec la Castille car elle abrite de nombreux ports vers ce Pays. On les dit aussi avarés. Maurice, le grand père de Claude (« le Grognon ») est sur la fin de sa vie (80 ans). Paulette (75 ans), la sœur de Maurice, est célèbre pour ses satires politiques.

Aurore Praise de Rachecourt: la famille est célèbre pour ses mages Porte. La légende veut que les mages de la famille détestent les animaux, surtout les chiens. Les cancans racontent qu'Aurore tente de séduire Vincent Gautier de La Motte (le duc voisin). Alazais (son oncle) est amiral dans la marine. Hugue, aveugle de naissance, est un grand mage Porte. On raconte même qu'il parle aux succubes.

Liliane Deneuve de Surly : cette famille gère l'ambassade de Pau. Elle est peu appréciée des autres (excepté lorsqu'ils ont besoin d'informations). Cédric, son neveu est un érudit en histoire et généalogie.

Tristan Etalon de Viltoille: la famille est connue pour ses haras. Tristan inspire toute la nouvelle génération tant il a suivi une voie de droiture et de vertu. Malheureusement, ses jours sont comptés. Lorsqu'il mourra, la gestion des affaires de famille échoira à son neveu Philippe, commandant émérite dans la cavalerie. Autre membre notable, Marie (l'arrière petite fille) est une occultiste qui fait autorité en la matière (c'est naturellement une maîtresse en magie Porte).

Vincent Gautier de La Motte: c'est la famille la moins concernée par la Cour. Il est à noter que sur ses terres, il y a la plus grande concentration de spectres, la famille en est naturellement devenue spécialiste. Simon, son petit fils, est un grand forgeron dont les lames sont parmi les plus belles (mais aussi tranchantes) de Montaigne. Cependant elles ont bien moins de valeur que les célèbres « Lames du Mystère ».

Jean-Paul St Michel de Glavène : cette famille vient de passer de la petite à la grande noblesse avec l'agrandissement de son territoire. Malheureusement, cette terre comporte une large portion de la forêt de la Corne Close célèbre pour ses disparitions. Aucun membre de la famille n'est jamais né avec un don de sorcellerie. Cependant, ils possèdent tout de même une grande résistance à celle-ci. Autre personnalité de la famille, Pierre (son fils) est un grand commerçant.

Autres patronymes de marque :

Du Lac : cette famille n'a plus de possessions et ne peut se réclamer de la noblesse qu'en théorie. Ce sont les anciens régents des Iles Glamour lors de l'occupation montaginoise. Même lorsqu'ils perdirent la couronne, il y a quelques siècles, ils conservèrent une certaine influence dans la politique avalonienne. Mais depuis l'accession au pouvoir d'Elaine ils ont été pourchassés et seul un petit nombre de fuyards sont encore en vie.

De Pau : il ne s'agit pas vraiment d'un nom, mais plutôt d'un patronyme utilisé par des Montaginois qui partent à l'étranger (cf. Pau étant la ville des ambassades). Quelques exemples :

- **Jean Pau :** un paysan nommé Jean et originaire de la ville de Pau
- **Jean de Pau :** un Montaginois nommé Jean et qui dissimule son nom pour X raisons.
- **Jean Bisset de Pau :** un noble montaginois qui se nommait à l'origine Bisset de Verrier, mais qui fut exilé ou déshérité. L'utilisation de ce nom implique qu'il se considère encore comme un fidèle Montaginois.

LA CASTILLE

Capitale : **San Cristobal** (sans oublier la Cité Vaticine)



Castille



L'HISTOIRE EN QUELQUES MOTS :

Dans l'antiquité, le territoire nommé Acraga, qui deviendra plus tard la Castille, fut conquis par la Vieille République, d'abord pacifiquement, puis militairement. Ses ressources en métaux précieux comme l'or ou l'argent étant relativement importantes, l'Acraga éveilla la convoitise de Numa, et c'est le sénateur Caius Castillus, puis ses descendants, qui seront chargés d'administrer cette province de l'Empire.

C'est donc tout naturellement qu'à la chute de Numa la famille Castillo hérite du trône du tout nouveau royaume indépendant de Castille. José Maria de Castillo en devint ainsi le premier roi en l'an 299 AV.

Au cours des siècles suivants, des rapprochements commerciaux sont effectués avec l'Empire du Croissant de Lune. De grandes vagues d'immigration amènent de nombreux Croissantins à venir s'établir en Castille, d'abord dans le cadre de comptoirs commerciaux, puis par le fait de mariages mixtes. Le rapprochement fut tel que le roi José Maria épousa la fille du calife croissantin, son héritier bénéficiant ainsi d'une double couronne.

Finalement, c'est la mort du Second Prophète à la frontière de l'Empire du Croissant de Lune qui déclencha la première croisade, mettant à mal l'alliance avec la Castille. Pourtant, les liens furent assez forts et résistèrent. C'est le Troisième Prophète lui-même qui décréta la seconde croisade en 1000 AV, arguant que les Croissantins avaient acquis une trop grande influence sur les castillans. Le Haut Roy se rangea toutefois du côté des Croissantins, avec toute une partie de la noblesse du pays.

Mais avec l'aide de l'Eisen et de la Vodacce, les castillans vaticins réussirent à expulser les Croissantins au cours d'une lutte de plusieurs années. La famille régnante et ses alliés furent décimés.

Après la seconde croisade, en 1011, c'est la famille Sandoval, désignée par le Hiérophante vaticin, qui hérite du trône de Castille. Suite au choix du Troisième Prophète, c'est la Castille qui devint le nouveau centre de la foi vaticine, aux dépens de la Vodacce, ce qui entraîna une guerre de sept ans (1012 - 1019) entre les deux pays.

La Castille connut alors une longue période de paix lui permettant de se reconstruire. En 1659, elle forme une puissante armada de cent quatre-vingts navires pour aller combattre la Reine Elaine d'Avalon qui avait alors fait sécession avec l'Église du Vaticine. Cette expédition fut un cuisant échec, et la plupart des bateaux furent détruits. En 1666, à la fin de la Guerre de la Croix, elle intervient en Eisen pour récupérer des parcelles de terre à peu de frais.

En 1664, malgré le fait que la religion des Prophètes considère la sorcellerie comme hérétique, le Roi Léon-Alexandre XIV de Montaigne se déclare ouvertement sorcier pratiquant, et s'autoproclame empereur. En représailles, l'Inquisition lève une armée de Castillans qui réussit à s'infiltrer jusqu'à Charousse. L'assaut fut repoussé grâce à un certain Montègue, qui fut ensuite promu général et chargé de mener la contre-attaque contre la Castille. Le talent stratégique de Montègue, la puissance de l'armée montaginoise, et quelques trahisons internes, permirent une invasion rapide de la moitié du pays. Aujourd'hui, avec le départ de Montègue pour l'Ussura, le front stagne et les Montaginois connaissent quelques revers. L'armée castillane a pu établir de fortes poches de résistance, espérant en tirer parti pour reconquérir l'ensemble du territoire.

LES PERSONNALITES :



Salvador Bejarano de Sandoval : dit le « Bon Roy Sandoval ». À noter que son frère Javier aurait du prendre le trône s'il n'avait pas disparu lorsque Salvador avait 13 ans.

Andres Bejarano de Aldana : premier conseiller laïc du Roy. Il sauva se dernier d'une tentative d'assassinat en combattant côte à côte avec El Vago. C'est le rival de Verdugo au Concilio de Razon. Il a une jeune fille de 16ans au fort caractère dénommée Maria Soledad Rivera y Aldana. Andres et Hector Ontiveros sont des amis d'enfance de celui qui aurait du devenir roi, Javier Sandoval, le frère aîné de Salvador.



Cardinal Esteban Verdugo: Grand Inquisiteur. Il est aussi l'un des principaux conseillers du Bon Roy Sandoval.

Cardinal Tomas Balcones: avant d'être recommandé par le Hiérophante en personne, le cardinal Tomas dirigeait la cathédrale de San Cristobal. En plus de ses activités de cardinal, il enseigne à la célèbre Academia de Cienca del Profeta y Salvador. Ses efforts gardèrent ces vénérables lieux d'études des assauts de l'Inquisition et lui valant ainsi l'inimitié de son confrère le cardinal Verdugo.



Cardinal Cristina: cette femme est un model de piété et d'humanité. Son énergie sans limite et son sens de l'organisation lui permirent de gravir rapidement la hiérarchie vaticine. Ses actes de charités sont célèbres dans toute la Castille. Elle fait partie du Concilio de Razon.

Javier Rios de Guzman: il remplace son beau-frère Enrique Yañez De Aldana dans la gestion du Rancho Aldana et ce depuis 1666, au début de la guerre avec la Montaigne. Javier possède une mauvaise réputation. En effet, en 1652 il fut impliqué dans un rassemblement : bien que les détails ne soient pas clairs, suite à ce dernier la bibliothèque de la Ciencia (la plus grande université de tout Théah) pris feu ! Par la suite Javier s'exila en Highlands où il devint professeur à l'université de Kirwall.





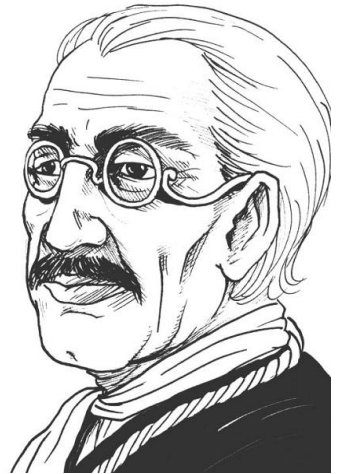
Amiral Enrique Orduño: il tente de redorer le blason de la famille depuis la débâcle de 1659, lorsqu'Hernando Arcienega de Orduño mena une attaque désastreuse contre la flotte avalonienne. L'histoire se souviendra longtemps de sa folie même s'il ne revint jamais en Castille.

Alvaro Arciniega: c'est peut le plus grand scientifique de Theah, surtout dans le domaine des mathématique et des sciences de la nature. Il a contribué à l'élaboration de la philosophie actuelle (en matière de science). Il a aussi contribué à la construction de l'université Arcienega. Malheureusement, depuis 1666 c'est aussi le scientifique le plus recherché de tout Theah ! C'est aussi un spadassin hors pair, ce qui lui a permis de s'enfuir de nombreuses fois.



Bonita: cette splendide jeune femme est reconnue dans le monde pour deux choses, les mathématiques, et l'art de l'épée où elle excelle dans les deux matières. Elle aurait même inventé un style de combat.

Salvador Garcia: est le vénéré directeur spécialisé en théologie, histoire, sciences de la nature et mathématique. À noter que Salvador est ordonné prêtre.



Alicia Zaneta de Lazaro: elle est l'une des étoiles montantes de Castille car elle est la première femme torera de la fière tradition tauromachique de cette nation. Elle est soutenue par Don Javier Rios de Guzman.

El Vago: le mystérieux vagabond semble être le sauveur personnel du roi. Il a déjà déjoué 3 complots régicides. Mis à part protéger le roi, il a déjà sauvé des gens des griffes de l'Inquisition en parvenant à chaque fois à échapper à ses poursuivants. En fait il est passé maître dans l'art de la disparition et certaines personnes le soupçonnent d'être un sorcier montagnois.



Javier Bejarano de Sandoval : frère aîné de Salvador. Il était l'héritier légitime au trône. Il a d'ailleurs tenu ce rôle durant la longue maladie de son père. C'était un homme particulièrement doué, charismatique et aimé du peuple. Il disparu du jour au lendemain, peu après la mort de son père, laissant place à de nombreuses questions et théories sur cette disparition. C'était un grand ami d'Andres de Bejarano del Aldana et d'Hector Ontiveros.

Hector Ontiveros : Juriste talentueux, Hector fut pendant quelque année ambassadeur auprès de l'Eisenfurst Hainzl. Il ne revint en Castille que lorsqu'il apprit la disparition de son ami Javier. Son talent juridique et oratoire en fait un allier de poids lorsque Andres conseille le Roy Sandoval (contre Verdugo...)

Elijah Vasquez: c'est le maître du chapitre des Rose-Croix de Tarago. C'est un homme grand et mince, mais dégageant tout de même une impression de grande force. Il est d'une nature stricte et ne cache pas sa haine de l'Inquisition, surtout depuis que l'Ordre lui ramena le corps de sa fille accusée d'hérésie. Des rumeurs circulent sur son compte, comme quoi il ne serait pas innocent dans la disparition de tous les inquisiteurs qui ont enquêtés sur sa fille.

El Camaleon : En fait, il Cameleon (car il est vodacci) est le meilleur assassin sur théah. Depuis peu, une suite de meurtre semble indiquer qu'il se trouve en Castille. La seule description sur lui le décrit comme un homme encapuchonné la 30's athlétique et un visage sans traits spécifiques, ne parlant jamais plus haut qu'un murmure.

LES RANCHOS :

Aldana, dirigé par don Francisco Guzman de Aldana. Cette région incarne toutes les notions qu'ont les étrangers de la Castille : belles collines entourées de champs luxuriants, denses forêts de chênes, pins et caroubiers, et une mer débordant de homards, saumons et dorades.

Gallegos, dirigé par don Samuel Vasquez de Gallegos. Cette région est considérée comme une nation un peu à part. Cette antipathie provient de la séparation physique (elle est isolée entre le littoral rocheux et les cimes rocailleuses de la Sierra de Hierro) et de superstitions séculaires au sujet de la chaîne de montagne (qui serait hantée et surtout un repaire de brigands). C'est aussi l'une des plus riches de Castille (mines fertiles, ports maritimes nombreux et fréquentés...).

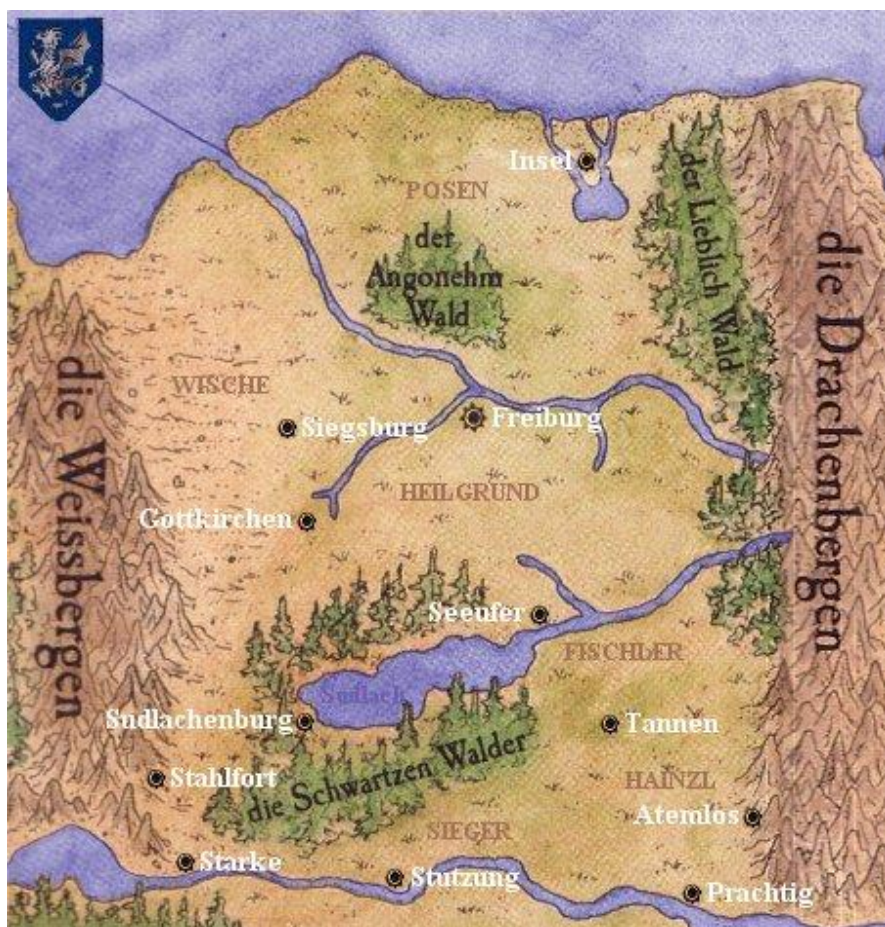
Soldano, gouverné par don Diego Ruiz de Ontiveros. Niché entre les très élevés sommets de la Sierra de Hierro et la Selva de Fendes, ce rancho est entièrement rural (à l'exception du port Altamira et de quelques garnisons militaires).

Torres, dirigé par doña Elodia Avila de Torres, actuellement en exil. En effet, le rancho Torres est tombé sous les mains des Montaginois. Cette région est particulièrement fertile et l'on y cultive de tout.

Zepeda, dirigé par le général don Ciro Lopez de Zepeda. A l'instar du rancho Torres, le rancho Zepeda était autrefois constitué de luxuriantes terres cultivées qui répondaient à l'ensemble des besoins céréaliers de la Castille. La Última Muralla est le seul obstacle qui empêche les forces montaginoises de prendre le reste du rancho.

L'EISEN

Capitale : **Gottkirchen**, avant le suicide de l'Imperator Riefenstahl en 1667. Maintenant, une Capitale par Königreich (voir plus bas)



L'HISTOIRE EN QUELQUES MOTS :

A l'origine de la population humaine des terres qui deviendront l'Eisen, plusieurs tribus barbares se partageaient la région, et se faisaient continuellement la guerre. Pendant toute l'antiquité, la Vieille République tenta à de nombreuses reprises de conquérir ce territoire. Les campagnes militaires et l'installation de colonies n'y firent rien, les barbares résistèrent et repoussèrent les étrangers, allant même jusqu'à détruire Numa, capitale de l'Ancienne République, en 297 AV, ce qui eut pour conséquence un effondrement rapide de l'Empire.

Ce ne fut qu'au VIIème siècle que Carleman réussit à unifier les tribus du pays, et à fonder son propre empire. Malheureusement, ses fils se disputèrent ses terres, et la partie occidentale fut séparée du reste, devenant plus tard le royaume de Montaigne. Stefan, l'un des fils de Carleman, finit par fonder l'Eisen en tant que tel en 691 AV. Le pays développa de puissantes capacités militaires, et lança de nombreuses campagnes de conquête contre les pays frontaliers.

Durant tout ce temps, la foi du Vaticine s'était répandue dans le pays, mais en 782 AV, Gottschalk Ier réussit à conquérir pratiquement toute la Vodacce, hormis le territoire qu'il laissa autour de Numa et qu'il offrit au Hiérophante de l'Église des Prophètes. Celui-ci, en retour, le couronna Imperator d'un Eisen devenu "Sainte République".

L'alliance entre l'Eisen et le Vaticine fut consommée lorsque, en 1517, l'Imperator Franz II protégea Mattias Lieber, un membre de la Protestation, mouvement de réforme de l'Église, et refusa de le livrer au clergé vaticin. Franz laissait également libres les Protestataires et à l'abri de toute persécution.

En 1636, l'arrivée au pouvoir d'un Imperator disciple du Vaticine, Riefenstahl, mis le feu au poudre. Les Protestataires lancèrent un mouvement de rébellion, et l'Imperator y répondit par la force. Ainsi débuta la Guerre de la Croix. Des Protestataires firent alors appel à un marchand vendelar qui leva une armée et marcha sur l'Eisen. Le bain de sang dura près de trente ans. Leur voisin étant alors affaibli, la Montaigne et la Castille en profitèrent pour lancer une offensive, et balayèrent les lambeaux survivants de l'armée eisenör. La guerre se conclut finalement par le traité de Weissberg, par lequel l'Eisen cédait de larges territoires à la Montaigne et à la Castille.

Après trente années de conflit, le pays était ravagé et la population décimée. Pour couronner le tout, en 1667, l'Imperator Riefenstahl se suicida, laissant son trône vacant.

Aujourd'hui, l'Eisen tente de se relever et les Eisenfürsten parviennent à imposer un minimum d'ordre, malgré les bandes de pillards (et de monstres) qui essaient de profiter du chaos qui règne encore dans certaines régions. Toutefois, la rivalité des Princes de Fer et l'absence d'Imperator risquent de mettre à mal cet équilibre précaire.

LES EISENFÜRSTEN :



Faulk Tobias Fischler: il était pêcheur du Südlache lorsqu'il découvrit une mine Dracheneisen à quelques lieues du Seeufer. L'Imperator suivit la tradition et fit de lui un Eisenfürst. Sa jeune (de quelques années seulement) sœur Katerina est devenue l'épouse du Gaius Ilya Sladivgorod Nikolovich. Ses origines font de lui un Prince proche du peuple (qui boit dans les tavernes de sa capitale)

Georg Hainzl: c'est un grand mécène qui apprécie particulièrement l'opéra. Il fit d'ailleurs construire son château selon une légende locale : « Les trois hiboux » (naturellement mis en scène en opéra). Depuis quelques années, c'est devenu un excentrique qui traverse sa capitale, pieds nus en jouant chaque jour que Theus fait un nouveau rôle.



Stefan Gregor Heilgrund III: les Heilgrund sont la plus ancienne famille d'Eisenfürst. Stefan était invité chez l'Imperator la nuit où il se suicida. C'est d'ailleurs lui qui découvrit le corps de Riefenstahl au petit matin. Son jeune âge et sa prétention font qu'on ne le prend pas au sérieux. Par ailleurs, c'est un grand mécène de la société des explorateurs, même s'il n'en fait pas partie lui-même

Fauner Konrad Pösen: c'est l'Eisenfürst le plus puissant d'un point de vue militaire. C'est une femme belle, riche et puissante. Toute sa renommée repose sur sa vaillance au combat (c'est un spadassin et un général émérite). Elle dirige d'ailleurs son état comme une armée !



Erich Sieger: Fervent vaticin, il a mené de nombreuses batailles au nom de cette Église, pendant la guerre de 30 ans. Lorsque la Castille et la Montaigne ont envahi l'Eisen, Riefenstahl fut obligé de donner une partie des terres de Sieger (proche des deux pays). Suite à cela il chassa tous les membres du clergé vaticin de son royaume puis brûla et sala les champs. La Montaigne eut juste le temps de prendre possession d'une partie de ses terres (les versants Est du Weissbergen). La Castille possède officiellement un ambassadeur du Sieger, mais a complètement délaissé ces terres.

Nicklaus Trägue: alors qu'il n'était qu'un simple soldat, lors d'une bataille et coupé de sa troupe, Nicklaus se refugia dans une grotte dans laquelle il trouva un filon de Dracheneisen. Il ne demanda à l'Empereur que les terres que l'on pouvait voir du sommet de la tour Synrath au centre de la forteresse Stein. Depuis, il a créé Freiburg (la ville libre). Libre de taxes, les lois et les impôts sont quasi inexistants. Cette politique a attiré de nombreux commerçants (mais aussi escrocs et bandits en tout genres) venant de tous les coins de Théah, faisant ainsi de Freiburg un grand centre cosmopolite.



Reinhard Dieter von Wische: Reinhard avait tout pour être heureux, une belle et bienveillante épouse, trois jeunes et forts garçons. Malheureusement, la guerre lui arracha toute sa famille. Depuis le jour où il a perdu son dernier fils (tué par un brigand), il disparut de la vie politique théanne. Ne recevant plus personne, ne donnant plus de réception. Depuis lors, c'est Gisela Hilda Inselhoffer (chambellan) qui reçoit les visiteurs...

LES CONSEILLERS:



Gisela Hilda Inselhoffer: certains murmurent qu'elle a tué l'Eisenfurst voire qu'elle le retient prisonnier. Certains prétendent même qu'elle serait une sorcière. Ces mêmes personnes affirment connaître des gens qui ont entendu des hurlements venant du château.

Odel Herrickson: ce Vesten est l'homme de confiance de Stefan Heilgrund. Deux choses choquent la première fois qu'on le voit : il est scalpé et il lui manque le bras droit (coupé au niveau du coude).



Philip Knef: cet homme laid dirige les mines de l'Hainzl. Vu l'importance des mines en Eisen on comprend pourquoi cet homme est influent. Avant d'être le 1er conseiller, Philip fut mineur, il connaît donc bien le travail.

Franziska Köhl: cette femme est la conseillère de Faulk Fischler depuis 4 ans. Elle s'assure de la rentabilité des terres, du bon armement des armées et de l'apaisement des relations avec les voisins.



Wilma Probst: dame de volonté, elle est le chambellan de Freiburg. Il n'y a pas grand chose à dire si ce n'est qu'elle est très dynamique et gère activement la ville de Trägue.

Logan Gottschalk Sieger : Seul fils (bâtard) d'Erich Sieger, Logan est le Secrétaire de Nicklaus Trägue. Il ne semble pas en très bon terme avec son père, bien que ce dernier l'ait reconnu comme son fils.



Miguel Soldano de Acedo: il fut envoyé en Eisen pour devenir le gouverneur des terres castillanes du Sieger. Inutile de préciser qu'il n'a aucun pouvoir sur ces terres et qu'il reste pour on ne sait quelles raisons.

LES KÖNIGREICHEN :

FISCHLER : « *La fierté est une faible chandelle* »

Capitale : Seeufer

Armoiries : une vallée où se dresse une église dont une fenêtre est éclairée.

Gouvernement : monarchie teintée de démocratie. En effet, Faulk n'hésite pas à demander l'avis des habitants bien qu'il garde le pouvoir.

Garde de fer : les **Schlaun Füchse** « *Les Fins Renards* ». Ils portent un uniforme noir relevé de vert et s'équipent d'armes lourdes. Ce corps est constitué d'excellent pisteur et chasseur qui savent se débrouiller dans la Forêt Noire.

Vue d'ensemble : c'est un royaume paisible qui entoure le Südlache. Les gens du coin pensent avant tout à 2 choses : pêcher et éviter la Forêt Noire. Même le plus petit hameau dispose d'un mur destiné à tenir à l'écart la bête en maraude et ceux qui vivent seuls dans cette région sont aussi craints que les Schwarzen Wälder. Les habitants de cette région ont la réputation d'être lâche. Mais de leur point de vue, la prudence est de rigueur face à des créatures de l'ombre.



FREIBURG : « *Pas de questions* »

Capitale : Freiburg (cité-état)

Armoiries : un homme qui se tient dans l'ombre d'une tour.

Gouvernement : ce qui pourrait se rapprocher d'une anarchie. Les gardes de la ville font respecter les lois, sont aussi juges (la plupart du temps) voire parfois même bourreau. Wilma Probst est une excellente oratrice qui tente de convaincre les riches habitants de financer des travaux publics (les taxes étant quasi-inexistantes il faut convaincre les citoyens de participer au maintien de la ville).

Garde de fer : les **Wachhunde** "*chiens de garde*" portent un uniforme noir relevé de blanc et s'arment de deux panzerfausts. Ces gardes agissent ni plus ni moins que comme le guet de n'importe quel ville.

Vue d'ensemble : c'est le plus petit royaume d'Eisen (environ un rayon de 50 km). Il est constitué de toutes les terres que l'on peut voir à partir du sommet de la Wachtturm (une tour Syrnetz). Freiburg, à l'origine une forteresse (le Stein) est aujourd'hui une ville commerciale importante, pour ne pas dire la plus importante de Theah. De fait les habitants de ce Königreich sont très cosmopolites.

HAINZL : « *La terre ne pardonne pas* »

Capitale : Atemlos

Armoiries : un hibou tenant une épée flamberge dans l'une de ses serres.

Gouvernement : monarchie classique, bien que le comportement du monarque en place soit plus que déroutant pour la noblesse locale. Le fer est au centre du pays.

Garde de fer : Les **Krieger aus Stahl**, « *Guerriers d'Acier* ». Uniforme noir relevé de gris et équipés d'armes lourdes. Ce sont des guerriers expérimentés qui possèdent tous des armes et armures en Dracheneisen.

Vue d'ensemble : ce royaume s'étant dans la partie sud-est du pays, dans une région très vallonnée. C'est là que se trouvent les meilleures mines de fer du pays. Les montagnes abritent également l'ordre secret des forgerons du Dracheneisen (les Nibelungen). Le fer semble donner son caractère aux gens du coin, solides, honnêtes ils ne se plaignent pas. D'autre part ils rendent hommage à une mystérieuse entité nommée Opah Nacht (grand père nuit) sensé les protéger lorsqu'ils travaillent à la mine.



HEILGRUND : « *Le centre doit tenir* »

Capitale : Gottkirchen

Armoiries : Un homme accroupi derrière un bouclier sur lequel un Drach crache du feu.

Gouvernement : monarchie administrative. Stefen Heilgrund nomme des administrateurs pour diriger le pays. Il était cependant plus impliqué dans la vie du royaume et du Pays au début de son règne.

Garde de fer : Les **Spektren**, « *Les Spectres* » dont l'uniforme est totalement noir et s'équipe d'armes lourdes. Leur nom vient du fait qu'ils ne parlent pratiquement pas, semble impassible et surtout sont très doués pour se dissimuler.

Vue d'ensemble : Capitale traditionnelle d'Eisen, le Heilgrund possède une histoire longue et distinguée de meneurs et d'érudits. Chaque village a érigé un monument à la gloire d'un héros local. Les habitants du cru sont fiers de leur héritage passé. Mais cela fait longtemps que cette région n'a produit autre chose que de la nourriture. Certains tiennent pour responsable La Malédiction du Marais Eternel.

PÖSEN : « *Tenir contre l'avalanche* »

Capitale : Insel

Armoiries : un Drach, les ailes repliées pour protéger une épée et un rameau d'olivier qui se croisent.

Gouvernement : Une dictature militaire. Tout le pays est régi par des lois martiales.

Garde de Fer : Les **Sumpf Hunde**, « *Les Chiens des Marais* » dont l'uniforme est noir relevé de bleu. Ils utilisent tout type d'armes (avec un bémol pour les armes d'escrime). Ils sont tous formés à l'école Gelingen.

Vues d'ensemble : La tradition militaire de la Pösen est célèbre dans tout Theah. Un officier diplômé d'une académie de la Pösen est sûr d'obtenir un haut rang au sein de n'importe quelle armée. Depuis la guerre de 30 ans même les paysans ont une mentalité militaire. La région est parvenue à éviter très largement les horreurs de la guerre de la Croix grâce à son armée bien préparée. C'est dans cette région que Gregor effectua son exploit, du moins d'après la légende.



SIEGER : « *La reddition est la mort* »

Capitale : Stäker

Armoiries : Un pied qui marche sur un serpent, qui en retour plante ses crocs dans la cheville.

Gouvernement : monarchie. Bien que le Sieger a connu ces dernières années d'énorme bouleversement. La Sieger devrait appartenir à la Castille (du moins une bonne partie) car l'ancien Imperator avait refusé de combattre cette dernière (il faut dire que cela relevé du suicide dans la mesure où les armées étaient faibles par rapport aux ressources que pouvait mettre la Castille en cas de conflit). Bref, il existe bien un Gouverneur Castillan en Sieger mais il n'a aucun pouvoir et visiblement les responsables castillans n'en ont cure.

Garde de Fer : Les **Geschlossene Faust**, « *Poings Serrés* » portent un uniforme noir relevé de rouge, et s'équipent toujours d'un panzerfaust ainsi que d'un court gourdin clouté. On raconte que cette garde est constituée des pires gredins du pays.

Vue d'ensemble : situé dans la région sud-ouest de l'Eisen, le royaume est l'une des régions les plus dévastées. De nombreux habitants fuient vers la Vodacce plutôt que d'avoir à rester et mourir de faim. Ceux qui restent sont naturellement les plus forts et les plus durs du pays. Malgré la misère ils sont connus pour la bonne humeur dont ils font preuve.

WISCHE : «*Tenir bon* »

Capitale : Siegsburg

Armoiries : deux homes tirant sur une chaîne qui les lie l'un à l'autre.

Gouvernement : depuis la disparition du prince de la vie politique du pays, la chambellan Inselhoffer a engagé plusieurs clercs pour assurer le bon fonctionnement du pays.

Garde de Fer : Les **Brüllende Drachen**, « *Drachen Rugissants* » portent un uniforme noir parcouru d'or et s'équipent de Zweihänder et sont tous formés dans le style de combat Drexel. On dit de ces gardes qu'ils sont les gens les plus loyaux et honnêtes du pays.

Vue d'ensemble : A l'opposé de la Pösen, le Wishe est la région qui a été le plus touchée par la guerre. Des villes entières disparurent en une nuit sous les bottes de soldats traversant le royaume en tous sens. C'est dans cette région qu'il y a la plus grande concentration de Waisen. Cette maladie retire toute volonté à l'individu. Mais elle a une autre caractéristique étrange, lorsque deux Waisen se rencontrent ils suivent le même chemin (menant vers nulle part). Ainsi, il n'est pas rare de croiser une bande Waisen traversant le pays.



La Garde de Fer Impériale, l'Ordre de St Grégor : fondé en 988 cet ordre était à l'origine l'unité personnelle de l'Imperator chargée de faire respecter l'application des lois (et des punitions). Depuis le suicide de Riefenstahl cet ordre existe toujours et autorisé dans tous les Königreichen. Si un criminel est accusé par un Prince et que ce dernier fait appel aux Gregorskorn, ces derniers peuvent traverser toutes les frontières internes du pays pour le retrouver. Mais les princes ne font que rarement appel à eux. A noter que Trägue ne la jamais fais et à vrai dire (comme tant d'autres choses) les ignore. De facto, l'ordre n'intervient pas dans son Königreich (puisque'il n'y a plus d'Imperator, ils ne se permettent pas d'interférer dans les affaires d'un prince sans autorisation).

LA VODACCE

Capitale : Une par Prince

Bernouilli : **Amozare**,

Caligari : **Reinascienza**,

Falisci : **Medico**,

Lucani : **Gorivari**,

Mondavi : **Chiarisa**,

Vestini : **Serine**,

Villanova : **Dionna**,



Et **Numa** l'ancienne capitale Vaticine.

L'HISTOIRE EN QUELQUES MOTS :

Considérées comme le berceau de l'humanité, les terres qui deviendraient plus tard la Vodacce connurent durant longtemps la guerre entre les peuplades locales, mais aussi les invasions de tribus croissantines. Peu à peu la civilisation évolua, et la ville de Numa fut fondée. Après une centaine d'années, Numa avait conquis une position hégémonique sur la plupart des cités états continentales, et possédait des colonies dans les îles du sud.

Petit à petit se forma l'Empire, dirigé par un Sénat chargé d'élire l'Imperator régnant. Au cours des siècles suivants, les armées numaines partirent à la conquête de Théah. Sous la conduite des Imperators successifs, les troupes conquièrent tout l'ouest du continent, et allèrent jusqu'à débarquer en Avalon. Les invasions croissantines furent repoussées, et seules les tribus barbares eisenöres menèrent une résistance solide et farouche contre les armées impériales. Les grandes familles de l'Empire prirent possession des îles méridionales.

La corruption et la décadence s'immiscèrent au sein du pouvoir. Les luttes d'influence entre le sénat et les Imperators furent âpres. Les périodes où l'un ou l'autre dominaient s'enchaînèrent, alternant ainsi Empire et République. Mais si les Numains gardaient le



contrôle sur la majeure partie du continent, les colonies en Eisen et en Avalon furent perdues.

C'est en 774 après la fondation de Numa que vint le Premier Prophète. Celui-ci prêcha la foi en un dieu unique : Theus. Il fut condamné par le sénat, mais il sut convaincre des adeptes qui répandirent sa parole au sein du peuple. Quelques dizaines d'années plus tard, en proie aux divisions internes l'Empire fut scindé en deux : un Empire d'Orient dirigé depuis Numa, et un Empire d'Occident dont la capitale deviendrait San Cristobal. Les deux empires finirent par reconnaître officiellement l'Église des Prophètes dont la popularité était devenue incontestable. Les invasions barbares eurent raison d'un Empire d'Orient affaibli, et la chute de Numa fut consommée aux alentours de 297 AV. Commença alors une période sombre où la division et la lutte entre provinces et cités états devinrent permanentes.

Deux grands personnages marquèrent le Moyen-Âge. D'abord Corantine, qui réalisa une réforme majeure de l'Église des Prophètes, établit à Numa le siège du Hiérophante, le chef de la foi vaticine, et permit à l'Église de commencer à engranger des richesses, faire construire des églises et des monastères, etc. Ensuite, Carleman qui réunifia les provinces du Vieil Empire et lui redonna une part de son lustre d'antan. Malheureusement, ses héritiers se déchirèrent et formèrent ce qui deviendrait les nations modernes de Théah.

En 1002 AV, le Troisième Prophète lança une grande croisade contre les infidèles croissantins. Il chercha avant tout à chasser ceux qui s'étaient peu à peu installés pacifiquement dans l'Empire d'Occident. Après neuf ans de guerre, les vaticins en sortirent épuisés, mais réussirent tout de même à chasser les croissantins.

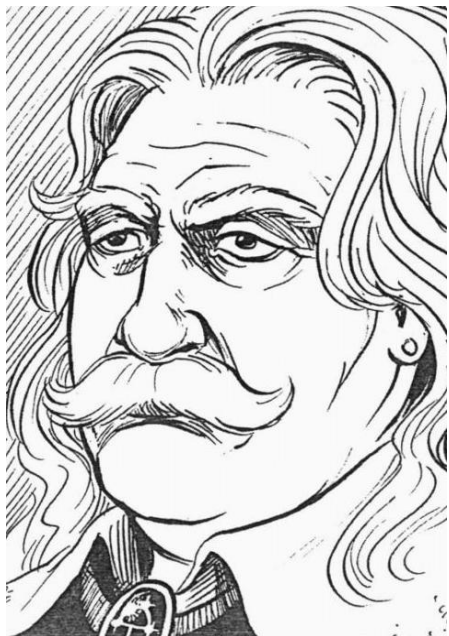
En 1011, le Prophète, qui était originaire de Castille, déclara que le centre de l'Église ne serait désormais plus Numa, mais la nouvelle Cité du Vaticine fondée dans son propre pays. Les vodacci se révoltèrent en déclenchant une guerre qui dura 7 ans, mais le Prophète eut gain de cause.

Après de longs siècles de division et de guerre, la Renaissance apporta un nouveau souffle à la Vodacce grâce à un fort développement de la culture, de la philosophie, mais aussi et surtout des arts et des sciences. La Vodacce reste plus ou moins unie, mais les Princes-Marchands qui dirigent les différentes provinces du pays se prêtent toujours aux rivalités ancestrales. L'ascension des ligues marchandes de Vendel porta cette fois la guerre sur le terrain du commerce

Les complots, les rivalités familiales, la menace vendelare, voilà tout ce qui pourrait à nouveau conduire la nation Vodacce vers un nouvel effondrement si les Princes ne réagissent pas dans le futur en mettant de côté leur rancœur et leur fierté.

LES PERSONNALITES :

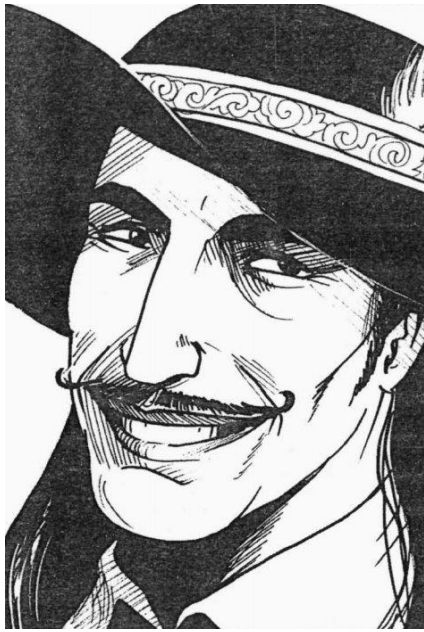
Note : Chaque grande famille actuelle descend de 2 lignées de sénateurs Numain : Delaga et Gallili. Il existait une autre grande lignée (maintenant éteinte) les Lorenzo.



Gespucci Bernouilli: les membres de la famille Bernouilli ont toujours été de fervents vaticins. Leur loyauté envers l'Église n'a jamais été mise en doute et cette foi ardente leur a permis d'être la seule famille à maintenir des relations commerciales avec l'Empire du Croissant de Lune. Gespucci est certainement à l'heure actuelle le plus riche des hommes. Il est aussi connu dans Theah pour être un grand mécène ; il organise par ailleurs de somptueuses soirées où ses artistes présentent leurs dernières œuvres. Gespucci a 3 fils Augustin, Guisepppe et Dominic. Ces trois-là sont de grands trublions connus pour leurs frasques rocambolesques. Ils participent malgré tout, et régulièrement, à des missions dans le Croissant

Vincenzo Caligari: suite à la fanfaronnade d'un aïeul la famille perdit son honneur face au Villanova et depuis lors les deux familles se vouent une haine sans bornes et Vincenzo n'échappe pas à la règle. Le patriarche de la Famille est cependant reconnu comme étant l'un des plus grands spécialistes des Syrneths. Il est cependant un farouche opposant à la Société des Explorateurs. Il faut noter que Vincenzo est maintenant très vieux (mais beaucoup plus alerte que le Cardinal Bilardo), mais semble s'accrocher au pouvoir. Il a 5 fils tous âgés de plus de 50ans





Donello Falisci: pour beaucoup de Vodacci Donello est une anomalie pour un prince Falisci : c'est un gentleman qui semble être plus intéressé par le vin que par les machinations politiques de sa famille. En effet, son lointain ancêtre n'est autre que Scarovese, le grand théoricien du jeu politique (Le Grand Jeu). A 30 ans, il est plus que temps pour lui de trouver une épouse. On sait qu'il s'est épris d'une noble montaginoise mais tout le monde se perd en conjecture pour deviner quelle est cette dame. Son frère aîné Michel Dupré del Falisci (leur mère était montaginoise, autre anomalie) est l'un des 5 cardinaux de Vodacce

Alberto Lucani: la famille Lucani est la plus méprisée de toutes les familles. Ce qui fait la fierté des Lucani : la couture sous tous ses aspects. Le second point concerne les filles de la famille. En effets les Sorcières de la Destinée de cette famille sont très puissantes. Alberto a d'ailleurs 4 jeunes filles toutes sorcières avec un fort potentiel. La plus âgée a 14 ans et les autres familles commencent à s'intéresser à elle. D'autre part, Alberto est un mécène des chevaliers de la Rose et la Croix, qui accueille sur son île, le seul chapitre de la société en Vodacce. C'est aussi un dandy qui organise de nombreuses soirées. Ses filles sont : Astra (âgé de 14), Angelina (12), Albra (10), et Alatielle (8)





Marco Edorado Vestini: autant le père de Marco était un hédoniste cupide autant le jeune Vestini est un homme charitable, qui pense à la populace. À 15 ans, il provoqua son père en duel à mort et réussit à le tuer non sans peine (il reçut une vilaine blessure au dessus de l'œil droit et en garde toujours une cicatrice). Bref, depuis cette date il a travaillé dur pour rendre la vie dans ses provinces aussi plaisante que possible

Alcide Mondavi: la famille Mondavi est très ancienne, tout autant que ses terres. Celles-ci sont depuis fort longtemps considérées comme le « grenier » de la Vodacce. C'est pourquoi une règle tacite du Grand Jeu imposa que ces terres ne soient pas attaquées afin de soutenir la nation. En échange les Mondavi promirent de ne pas se mêler aux affaires des autres Princes... Alcide est le dernier d'une longue lignée de princes sans ambitions, timide et silencieux il garde un profil bas même si sa fonction l'oblige à organiser de nombreuses réceptions. Il est considéré par tous comme quelqu'un de particulièrement ennuyeux et même ses duels sont remportés sans finesse ni panache. Sa femme, Mea, est une sorcière de la destinée qui demeure sur le continent pour raisons médicales





Giovanni Villanova: Giovanni possède peu de pareil en matière de bassesses humaines. Bien que Reis inspire bien plus de frissons nocturnes et que l'Empereur Léon-Alexandre occasionne plus de misère autour de lui, le prince Villanova affiche un manque total de valeurs morales associé à une intelligence surnaturelle. Allegro, son père, mourut d'une malheureuse chute dans les escaliers (Giovanni avait 10 ans). Giam devint alors le nouveau patriarche de la famille. Il mourut moins de deux en plus tard. Actuellement, Giovanni est au sommet du Grand jeu et fait montre d'une impitoyable ambition.

Juliette: elle est la fille de Véronica Ambrogia, la courtisane qui fonda l'école d'escrime du même nom. Juliette est surtout connue pour être la courtisane attirée de Giovanni Villanova. Elle a une ennemie mortelle qui n'est autre que Valentina, l'épouse de Giovanni



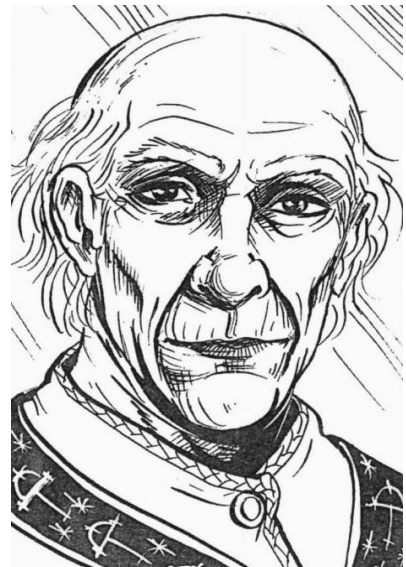
Valentina Villanova: née **Vestini**, elle est l'épouse du sinistre Giovanni Villanova. Il n'y a pas grand chose à dire sur elle : c'est une sorcière de la destinée remarquable et elle déteste cordialement la courtisane de son époux. Elle a d'ailleurs envoyé à plusieurs reprises des spadassins pour l'assassiner, heureusement pour Juliette (et malheureusement pour Valentina) Giovanni les passa tous par le fil de l'épée

Béatrice Galigari: est la fille unique du frère préféré de Vincenzo. Après la mort de ses parents, c'est son oncle (donc Vincenzo) qui s'occupa d'elle en l'élevant comme sa deuxième fille (il avait déjà une fille prénommée Morella actuellement épouse de Léon-Alexandre). Elle est l'épouse d'Aldo Falisci mais surtout est considérée par ses consœurs sorcières comme la plus puissante Strega del Sorte de théah.



Cardinal Sergio Bilardo: Sergio est le plus vieux des cardinaux du Vaticane. Il fut ordonné durant l'automne qui précéda la guerre de la Croix. Idéaliste à l'excès, il demanda une charge en Eisen et œuvra pour la paix. A l'heure actuelle, Bilardo est un puits de savoir notamment historique. Seule ombre au tableau : des rumeurs courant à propos d'un possible remplacement.

Cardinal Téodoro Ciosa: Téodoro est l'un des cardinaux les plus appréciés du Vaticane. Sa spiritualité et sa générosité sont devenues légendaires. Il contrôle près de la moitié des biens de l'Église en Vodacce. Réformateur, il avance plusieurs idées visant à remettre la religion sur les rails. C'est aussi un grand ami de Gespucci Bernouilli.





Cardinal Michel Dupré del Falisci: l'histoire du cardinal correspond exactement à ce que l'on peut attendre d'un deuxième fils de noble ne s'intéressant ni au pouvoir séculier, ni aux guerres, ni aux négociations. Il rentra dans les ordres peu après son 19ème anniversaire. Il a aujourd'hui 30 ans et est donc cardinal depuis deux ans. En tant que cardinal Michel concentre ses forces sur le retour en grâce de la Montaigne.

Cardinal Carouso della Spada Lucani: c'est un homme passionné et charismatique, mais peu doué pour les intrigues et la politique (selon les critères Vodacci). Il a publié des traités philosophiques où il propose de revoir certains préceptes de l'Église (que ce soit la réduction des restrictions avec les Croissantins, discussion sur certaines des idées de Lieber...). Il est considéré comme le chef de fil d'un mouvement réformateur au sein de l'Église Vaticine. Depuis six ans ses écrits se font de plus en plus radicaux. Aujourd'hui c'est un homme de 60 ans encore vibrant d'énergie et très actif. Naturellement c'est un farouche opposant de Verdugo.



Cardinal Beppo Mueso: c'est un homme au sourire avenant prenant grand soin de son apparence. Fervent partisan de l'inquisition, son rôle au sein de l'Église (entre autres) consiste à jouer les diplomates auprès de la Ligue de Vendel.

LES REGIONS :

La Mantua :

Cette région septentrionale de la Vodacce, borde l'est de la Castille, le sud de l'Eisen et l'ouest de l'Empire du Croissant, situé de l'autre côté des monts Palo di Olimpia. La Mantua est un pays boisé et l'une des régions les plus fertiles de Vodacce. Actuellement, 3 des 7 princes contrôlent certaines parties de la Mantua : Mondavi, Caligari et Vestini. La Mantua est un vaste territoire et ceux qui y vivent se considèrent avant tout comme des Mantuains, puis comme des Vodacci, en dépit des frontières imposées par les 7 princes.

L'Arène Candide :

Cette région comprenait autrefois les terres les plus prestigieuses de l'Empire Numain. L'Arène s'étend sur la côte vodacci depuis les frontières de la Castille à l'est, à travers la péninsule et jusqu'à l'extrémité des montagnes de l'Empire du Croissant. Le pays a été divisé de nombreuses fois au cours du Grand jeu, revendiqué par plusieurs princes et utilisé comme monnaie d'échange dans maintes négociations douteuses. Actuellement, l'Arène regroupe 3 principautés (d'est en ouest) Lucani, Villanova et Falisci. Cette région est un pays doucement vallonné qui regroupe tous les principaux ports et routes maritimes de Vodacce, ainsi que la seule voie d'accès aux îles des 7 princes.

Teramo :

Il s'agit de la seule région contrôlée par un seul prince. Les descendants des Gallili ont toujours contrôlé Teramo et comme la puissante famille Bernouilli domine sa scène politique et martiale, il est peu probable que la situation change. La région comprend la majorité des monts Palo di Olimpia, dont le mont Olimpia lui-même, le plus élevé de la chaîne. Elle borde l'Empire du Croissant à l'est et touche la mer oubliée en son extrémité méridionale. C'est une région montagneuse et accidentée ne comprenant que peu d'agriculture. La légende veut, que le stock d'or de Numa git quelque part dans les montagnes, oublié depuis la chute de l'Empire...



LES CYMBRI :

Le peuple Cymbre est un peuple nomade, à la manière des *Fhideli* usurans, qui se revendiquent tout simplement Vodacci et libres de tout prince. Il existe tout de même une poignée de petits villages (de moins de 500 habitants) sur les terres Falisci et Vestini: **Luserna, Belluno et Udine** sont les 3 plus connus. Annuellement, ces villages donnent lieu à de grands rassemblements cimbres pour plusieurs jours de festivités. Pour gagner leur vie, ils travaillent souvent en tant que saltimbanques, vanniers, ferblantiers et autres métiers journaliers...

L'USSURA

Capitale : **Pavtlow**



L'HISTOIRE EN QUELQUES MOTS :

Divinité obscure apparaissant parfois sous les traits d'une vieille femme, Matushka est intimement liée à la terre en général, et à l'Ussura en particulier. On dit qu'elle est à l'origine de toute forme de vie, et que l'humanité est née de son désir de rompre sa propre solitude.

Les vastes territoires de l'est de Théah ont depuis très longtemps été peuplés par de nombreuses tribus. Lorsque l'Empire de Numa se développa vers l'orient, elle pu établir des liens avec certaines d'entre elles, notamment les Zakuts. Les bonnes relations durèrent de longues années, jusqu'à ce que la menace eisenöre pousse les numains vers plus de protectionnisme aux dépens des tribus ussuranes. L'union de quelques peuplades afin de résister aux attaques venues d'Eisen permit finalement la fondation de deux royaumes (appelés Dumas) : la Rurik et la Somojez.

En 774 AUC, l'apparition du Premier Prophète entraîna de profonds bouleversements à Numa. Des sénateurs dissidents et leurs familles émigrèrent vers l'Est et fondèrent une nouvelle province : la Gallenia. Cette période de grands troubles vit également le réveil de Matushka, alors endormie depuis des siècles, et l'apparition mystérieuse d'un mur de feu séparant le Cathay du reste de Théah

Une puissante tribu de l'est, celle des Tumains, arriva également attaquant les jeunes royaumes usurans, et créant leur propre contrée : la Molhyna. Leurs grands khans espéraient envahir tout Théah, mais ils furent stoppés par les Gallénians.

Les enseignements du Premier Prophète influencèrent fortement les peuplades usuranes, et le culte de Theus fut rapidement adopté par plusieurs royaumes. Ceux qui n'étaient pas en accord avec cette religion se regroupèrent en une nouvelle province : la Veche.

Au prix de batailles coûteuses en vies humaines, les royaumes organisés réussirent à établir une certaine stabilité, et purent résister à l'invasion des Kosars Tumains entre 305 et 309 AV. Le message du Second Prophète fut mal reçu par les royaumes usurans et les religieux locaux s'éloignèrent de la ligne du Vaticine pour former l'Église Orthodoxe.

Après de longs siècles de rivalités, les cinq royaumes se réunirent finalement grâce à Matushka. Elle rendit visite à leurs dirigeants et leur dit de s'unir sous peine d'être balayés. Certains refusant d'entendre raison, l'union ne se fit pas. En 523 AV, c'est un chef de guerre eisenör qui "matérialisa" cette menace et vint écraser les armées désunies des cinq royaumes. Ce ne fut que par des conditions météorologiques mystérieuses que l'invasion fut stoppée : neige en plein été, nouveaux marécages, montagnes infranchissables... Reconnaisant l'intervention de Matushka, les cinq rois (les knias) se regroupèrent et conclurent un traité d'union de leurs provinces en un seul royaume : l'Ussura. C'est Matushka qui désigne le successeur parmi le petit peuple. À la mort du Gaius, une personne (adulte ou enfant) voit sa pilosité devenir blanc comme neige signe que Matushka la choisi.

La nouvelle union entraîna une période faste pour tous les Ussurans, ce qui ne fut pas sans attirer la convoitise des étrangers. Mais chaque invasion, que ce soit celles des Vestens ou des Eisenörs ou celle menée par l'Empereur Carleman, chacune fut stoppée par le temps ou par des tremblements de terre, et bien d'autres phénomènes naturels mystérieux. La foi en Matushka permit de rapprocher les cinq Knias et de les faire bénéficier de sa bienveillante protection.

Restant fidèle à l'Église Orthodoxe et aux enseignements du Premier Prophète, l'Ussura resta quelque peu hermétique au mouvement de la Protestation et à la Guerre de la Croix. Aujourd'hui, le jeune Gaius Ilya Sladivgorod Nikolovich doit faire face à une nouvelle menace : une attaque massive venue de Montaigne et menée par le grand général Montègue, héros de la guerre en Castille. Malgré les très lourdes pertes infligées et le harcèlement de guérilla des armées usuranes, les troupes montagnoises continuent de progresser...

LES PERSONNALITES :



Ilya « Grosny » Sladivgorod Nikolovich: est le Gaius du pays, c'est à dire le prince qui dirige toute l'Ussura. Selon la tradition, c'est Matushka qui désigne le successeur. Invariablement, les Gaius ont toujours été des personnes de basse extraction essentiellement issues de la paysannerie. Ilnya échappe en partie à cette règle. En effet, son père (Nikolai Nickolovich) a été lui aussi Gaius. C'est la première fois, du moins de mémoire d'homme que Matushka choisi un descendant du Gaius précédent. Grosny signifie le Terrible. Il reçut se surnom lorsqu'il fit exécuter les nobles qui l'avait élevé (à la mort de son père)

Ketheryna Fischler Dimitritova: Il s'agit de l'épouse d'Ilya et la sœur de Faulk **Fischler**. Elle accepta de se convertir à l'orthodoxie pour se marier (âgé à l'époque de 7 ans ; elle avait 13 ans). Lorsque les parents du Gaïus moururent dans un accident le jeune Ilya fut élevé loin de tous et de sa femme par un groupe de knias. Elle se retrouva donc, pendant de longues années, seule dans un pays qu'elle ne connaissait pas. Depuis que son mari est revenue au pouvoir elle le soutient du mieux qu'elle le peut. Elle a su particulièrement bien s'adapter au pays et est fortement appréciée par le peuple





Aleksi Pavtlow Markov v'Novgorov: c'est le knias de la puissante Rurik, dont les terres sont malheureusement envahi par l'ennemi Montaginois. On ne peut pas dire que le Gaïus et le Knias Aleksi se portent chacun dans leur cœur. En effet, les parents d'Aleksi ont fait partit du groupe de noble qui ont « élevé » le jeune Ilya jusqu'à sa majorité. Ils ont donc été exécutés. C'est un monarque taciturne qui partage avec Fauner Pösen une passion pour le combat et la puissance. Sa famille a hérité de la forme spirituelle du Grand Loup

Koshchei: est un homme énigmatique qu'on dit immortel. Il siège à la Knias Douma pour le compte de sa famille qui dirige la Molhyna depuis si longtemps qu'il semble être là depuis toujours. Son filleul Vladimir dirige quand à lui les affaires internes à la Molhyna. Koshchei ne semble s'intéresser qu'aux affaires qui touchent à la nation tout entière. Il possède un fidèle compagnon qui n'est autre qu'un corbeau





Tamara Breslau Fyodnava v'Riasanova: dirige la Gallenia, c'est une femme pleine de bon sens, dotée d'une intelligence qui égale sa beauté. Elle naquit lors d'un évènement céleste fêté tous les 500 ans dans la proche Cathay. Pour l'occasion un émissaire de cette mystérieuse contrée traversa le mur pour bénir l'enfant selon la tradition Sud'ya (une religion originaire de Cathay qui existe en Gallenia) et lui offrit une lame cathayanne qu'elle porte à son coté. Son intelligence et ses talents physiques ont décidé son père à la nommer knias à la place de sa sœur aînée Dauntaina ou de son jeune frère Dreng. Sa sœur ne montre que peu de passion pour la vie de courtisane et préfère vaquer à ses propres occupations. Sa mère et Dreng se trouvent dans un monastère Sud'ya. Tamara reste une farouche fidèle du Gaius malgré son règne tyrannique qui touche surtout les knias. Elle n'a pas d'époux et ne vit pas dans la capitale officielle de la Gallenia (Sredbirskeye). Elle préfère Breslau et son mur de feu. La famille a hérité de la forme spirituelle du Phénix

Staver Arayov v'Vladimirovich: Staver est un homme très âgé et isolé dans son château, qui dirige la Veche d'une main de fer. Pourtant, il n'a pas toujours été un homme reclus, dans sa jeunesse, il fut même un diplomate qui voyagea énormément. Actuellement il ne semble plus intéressé que par les mécanismes en tout genre (œufs Krashenka qui produisent de la musique ou qui donnent naissance à de petites fleurs...). Il a deux enfants ; une fille qui a refusé le mariage arrangé pour elle (Apraksia est depuis « bannie » dans la ville de Kuloi) et un fils Fveryot qui depuis la disgrâce de sa sœur et bien que cadet est considéré comme l'héritier du trône.



Borin Saint-Andresgorod v'Pscov: Borin est un homme corpulent de petite taille dont les traits ordinaires dissimulent un esprit rusé. Pour preuve il suffit de regarder son habileté à faire des affaires. Il doit actuellement être l'homme le plus riche d'Ussura et l'un des hommes les plus puissants (financièrement parlant) de tout Théah. En tant que knias de la Somojez il dirige les Tyommy. Il s'agit d'un ordre particulier de soldats qui sont aussi prêtres orthodoxes et le knias de la Somojez officie aussi en tant que Tabularius, c'est à dire le gardien de la foi. La famille a hérité de la forme spirituelle du Grand Drache, la légende veut que cette forme spirituelle permet de maintenir prisonnier les géants Firbor sous les montagnes aux Draches (Die Drachenbergen)



Vladimir Goroduk Drakov v'Pietrov: Drako, le père de Vladimir, fut le plus grand tyran sadique à s'installer sur un trône ussuran. Vladimir eut la lourde tâche de lui succéder. Au grand soulagement des Muzhik, le jeune Piétrov se montra calme et distingué, les gens se mirent doucement à ressortir de chez eux et la vie s'améliora. Vladimir gouverna avec une idée révolutionnaire, il fallait traiter le peuple équitablement... cette théorie ne dura que 4 ans. Il y eut environ un an de cela quelque chose tourna mal au château, une explosion ébranla la forteresse tuant la petite fille de Vladimir et pratiquement le reste de sa famille. Du jour au lendemain, il recruta les bouchers et les maniaques de l'ancienne garde de son père l'Oprechnina et tous les malheurs et le Chaos s'abattirent sur la Molhyna. Le règne d'un fou recommença ! Vladimir reste dans son château et ne le quitte jamais.





Yurii le Bienveillant: il s'agit du Patriarche de la Foi Orthodoxe. Il est patriarche depuis deux générations maintenant, et sa longue barbe de neige ne peut dissimuler un visage si énergique qu'on pense volontiers qu'il le restera encore pendant les deux à venir. Le patriarche est devenu l'une des personnes les plus populaires de son pays.

Parigorii Nizhne Kalenikov: Il s'agit du chambellan du royaume de la Molhyna mais aussi du commandant de l'Oprechnina. Il était déjà commandant lors du règne de Drako. Maintenant c'est un homme âgé qui tente de maintenir en état le royaume, du mieux qui le peu.



Pyotyr Siev Andropovich: Pyotyr est le capitaine des Stelets. La garde (où plutôt l'armée) personnelle du Gaius. Il n'est pas courtisan (et à l'origine un simple Muzhik) et ne s'intéresse qu'à une seule chose : chasser les Montaginois du pays. C'est un homme de grande taille très musclé, son crâne est rasé et il porte une longue barbe. Il parle très lentement et réfléchit beaucoup avant de prendre la parole.

Piorgi Curara: Cet homme d'environ 30 ans est le vadin (chef) du grand vitsi (clan) Bazulde.

Jyrgal Timurbek: est le farouche chef des tribus kosar. C'est un cavalier redoutable et un guerrier émérite. Grâce à sa détermination il a rallié à sa cause de nombreuses tribus kosar pour revendiquer et défendre ce qu'il nomme Kosara en Molhyna (voir plus bas).

Feyyed al Mutarjim el Mumtaz: l'histoire de ce Croissantin commence à Sousdal (du moins celle que Théah lui connaît). Il participa à la défense de la ville contre une attaque de pirates (de Kheired-Din) venus venger la mort d'un des leurs. Depuis cette nuit sanglante Feyyed arpente le monde et est devenue un fervent défenseur de la foi en Theus.

Boris Nikolovich Sokolov : Humaniste Ussuran, ce philosophe est connu pour ses pamphlets assassins sur certains nobles Théans.



LES FHIDELI ET KOSARS

Les Kosars semblent avoir pour origine des pillards de Cathay, venus en Ussura il y a bien longtemps. Maintenant, c'est un peuple nomade des steppes de Molhyna dont la vie tourne autour du cheval. Par ailleurs, ils ont une culture martiale et belliqueuse très développée. Récemment, sous la bannière de Jyrgul Timurbek, ces tribus viennent de revendiquer une région à proximité des berges du lac Vigile, qu'ils nomment Kosara.

Beaucoup moins belliqueux, les Fhidelis (qui se nomment entre eux Tibesti) sont aussi des nomades. Ils voyagent dans tout Théah, mais on les retrouve surtout en Ussura (tout comme les Cymbri voyagent surtout en Vodacce). Ils existent de nombreux clans, nommés vitsi dont le plus grand est le vitsi Bazulde. Pour gagner leur vie, ils travaillent souvent en tant que saltimbanques, vanniers, ferblantiers et autres métiers journaliers...

LES REGIONS :

LA CAPITALE, PAVTLOW :

Dirigé par le Gaïus Ilya Nikolovich

Population : 70 000 habitants

Armés régulière : les Stelets

Pavtlow signifie « Foi ». Cette ville a été choisie en 525 AV lorsque le premier Gaïus unifia les 5 Royaumes sous une unique bannière, celle de **Matushka**. Cette ville sous le contrôle du Gaïus est le lieu de réunion de la **Knias Douma** autrement dit le grand conseil des rois.



GALLENIA : **Souverain :** Tamara Breslau Fyodnava v'Riasanova

Armoiries : un champ d'or parcouru de flammes rouges scintillantes à la base, sur les trois quart de sa longueur. Trois poignards blancs, la lame vers le bas, se dressent dans les flammes.

Armée régulière : les *Lyontosh* (poignards de glace)

Capitale : *Sredbirskyoye* est l'officielle et Breslau l'officieuse,

Les voyageurs qui passent par cette province y font l'expérience de températures chaudes et douces au sud ; froides et inhospitalières dans les montagnes du nord. Les rencontres spontanées avec des familles nomades y sont la norme. Le peuple est hospitalier et respecte une longue tradition consistant à offrir nourriture, toit et compagnie aux voyageurs.

Les Gallénians n'ont que peu d'églises et encore moins de congrégations fixes. Au lieu de cela, le pays révère le Vrai Prophète à l'aube et au crépuscule, moment supposé où les yeux observent le monde de plus près. La Gallénia abrite aussi les vestiges d'une tradition méditative appelé Sud'ya, qui a intégré de nombreuses pratiques chamanistes anciennes. Il existe encore quelques monastères qui ont survécu aux invasions cathayanes et aux persécutions religieuses. La campagne est vaste et ouverte, vierge de toute agriculture intensive ou d'architecture. La Gallénia possède l'une des densités de population les plus faibles du monde malgré ses quelques millions d'habitants qui vivent plutôt le long de la cote méridionale.

MOLHYNA : **Souverain :** Vladimir Goroduk Drakov v’Pietrov

Armoiries : un champ blanc taché d’un chevron rouge. Trois étoiles blanches disposées en V sur le chevron.

Armée régulière : l’*Oprechnina* (noirceur de l’enfer)

Capitale : *Eniseik*

Cette région a toujours été lointaine. En effet cette province est si vaste que toute communication, vers l’extérieur ou vers l’intérieur, y est très difficile. On n’y trouve que deux véritables routes : de Sladivgorod vers Breslau en passant par Eniseik et de Pavtlow vers la frontière cathayane. Les ports de la mer du Commerce sont petits, prisonniers des glaces la moitié de l’année et n’offrent qu’un accès réduit à l’intérieur des terres. Depuis les jours du Khan aucune invasion n’y a eu lieu ; aucune guerre non plus.

Le seul lien avec le reste de l’Ussura est constitué par ses vastes champs de céréales et son exceptionnelle industrie de la pêche. Notamment le lac Vigile (de la taille de l’île Avalon !) qui abrite un poisson étrange appelé Golomanka (dont la moitié de son poids est constitué d’huile utilisé pour divers usage). Entre les boïars autonomes, les tribus de Kosars et les forces « légitimes » des Pietrov, la vie en Molhyna sombre lentement dans le chaos.



RURIK : **Souverain :** Aleksï Pavtlow Markov v’Novgorov

Armoiries : un champ divisé verticalement, argent et noir. Dans un cercle, 4 sphères, chacune de couleur opposée au champ (blanc sur noir, noir sur blanc). La deuxième et la quatrième chevauchent la limite des deux parties du champ.

Armée régulière : les *Adaryat* (légions blanches)

Capitale : *Ekaternava*

La Rurik est la province la plus célèbre d’Ussura et la plus communément associée aux stéréotypes ussurans. Sa position proche de la mer du Commerce, lui permet d’entretenir d’importantes relations marchandes.

Cette région est plus « civilisée » que le reste de l’Ussura, avec ses villes grandes et petites, ses nombreuses routes... les grandes villes possèdent des bibliothèques et des centres culturels importants. Les impôts sont lourds, mais pas étouffants au point qu’un paysan moyen de cette région gagne deux fois plus par an que ses homologues de n’importe quelle autre province.

Récemment, Montegue est arrivé en Rurik depuis le nord de la Somojez. La région en a immédiatement souffert. Et de nombreux habitants fuient vers le sud à travers la Rurik et se rendent en Veche.

SOMOJEZ :**Souverain :** Borin Saint-Andresgorod Sergeiov v'Pscov**Armoiries :** points rouges sur fond blanc, surmontés d'un Drache enroulé sur lui même, griffes sorties.**Armée régulière :** les *Tyommy* (garde sombre)**Capitale :** Saint-Andresgorod

La Somojez s'étend entre la frontière eisenore et les profondes forêts d'Ussura. La région est presque entièrement montagneuse, allant de la mer du Commerce en passant par les Drachenbergen jusqu'au fleuve méridional que les Ussuran nomment le Vlaststrakh.

Depuis des siècles, Théah considérait la Somojez comme imprenable ; jusqu'à l'arrivée de Montegue. Les régions septentrionales sont pratiquement vides de toute civilisation. La terre y est couverte de neige et de glace. Ceux qui vivaient là sont partis vers le sud ; loin de la cote et des armes de Montègue. Bien que cette région septentrionale soit une désolation de terres brûlées, les régions méridionales continuent de prospérer. Les paysans ayant fui le nord trouvent une terre accueillante et bien assez vaste pour y cultiver à nouveau. Les villes sont pleines à éclater et le commerce avec les Eisenors prospère

**VECHE :****Souverain :** Staver Aryaov v'Vladimirovich**Armoiries :** un ours blanc dressé sur ses pattes arrières, sur un bouclier rouge ; au sommet du bouclier, trois arbres d'argent sur une bande noire.**Armée régulière :** les *Medved' kogtyami* (les Griffes de l'Ours)**Capitale :** *Siev*

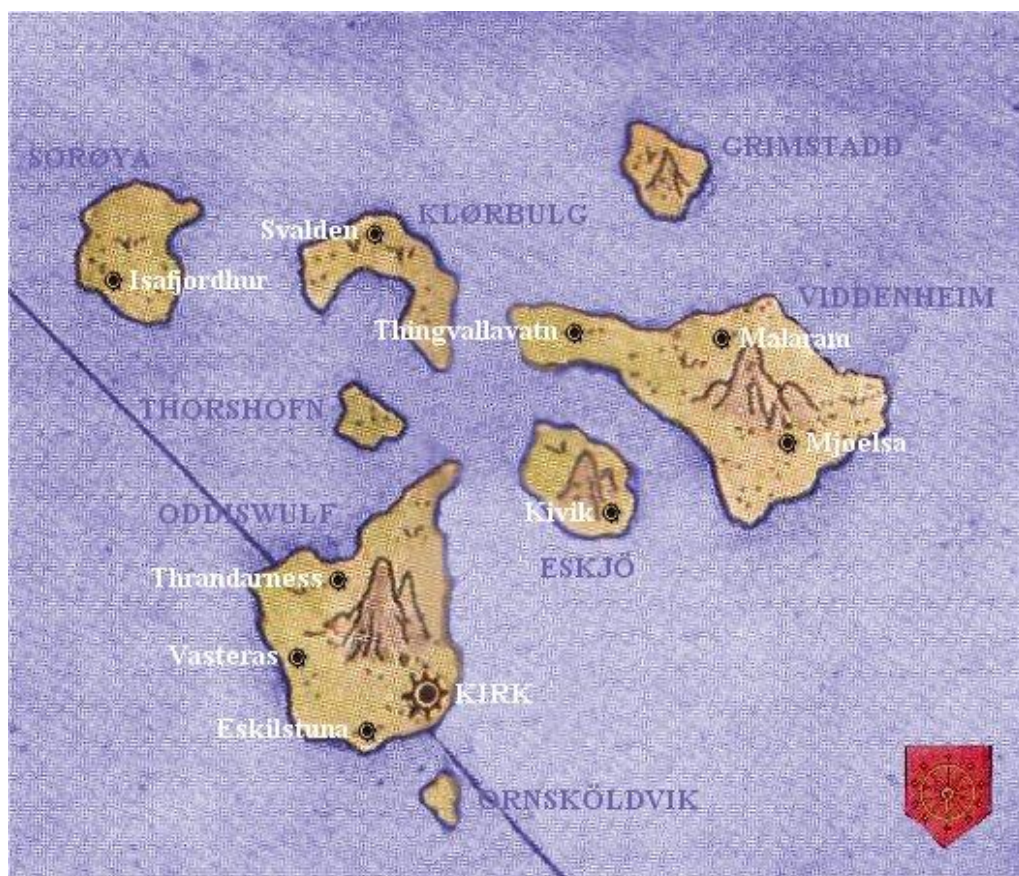
Région sombre, humide et inhospitalière. Au nord se dresse les colossaux Gora Sordivgrastov ; au sud, les Gora Bolshoï, que ne franchit qu'un étroit cours d'eau permettant au commerce de circuler jusqu'au Miroir. Une gigantesque et mystérieuse forêt emplit les vallées de la Veche et laisse peu de place pour la culture dans les terres méridionales de la province. La pierre est le matériau de construction de choix, mais il est difficile de s'en procurer étant donné le petit nombre de carrières qui sont exploitées dans la chaîne de montagne septentrionale. Par conséquent, elle est le luxe du riche et du puissant, les autres se contentent de bois. Le peuple de la Veche embrasse, les bras ouverts et le visage fatigué, la croyance orthodoxe en une vie rémunératrice après la mort. Depuis des siècles, il vit sous le joug d'une série de tyrans et, même après un millier d'années de règne des Gaïus, la Veche saigne toujours, souffre toujours et frémit toujours à l'évocation de ses souvenirs. Son histoire regorge de noirs despotes, de carnage, de comptes et de seigneurs sadiques mais aussi de créatures sombres et lieux maudits... Bref, les habitants de cette province sont superstitieux à l'excès.

LA VENDEL / VESTENMANNAVNJAR

Capitale : **Kirk** (anciennement Kirkjubæjarklauster)



Vendel



L'HISTOIRE EN QUELQUES MOTS :

Durant les temps anciens, les hommes occupant les îles composant le Vestenmannavnjar se regroupèrent en vingt-cinq tribus. Ces clans étaient en permanence en conflit les uns avec les autres, mais lorsque un serpent monstrueux commença à décimer les insulaires, ils s'unirent et envoyèrent chacun leur meilleur guerrier. Les vingt-cinq émissaires finirent par vaincre le "Grand Serpent", et grâce au pouvoir de ses écailles ensorcelées, ils devinrent les "Runes Vivantes". Une période de paix s'ensuivit, mais les Runes en vinrent à s'entre-tuer, et le chaos revint hanter l'archipel.

Pendant des siècles, les tribus se lancèrent dans des raids de pillage et d'exploration vers le continent. Ce n'est qu'en 818 AV qu'une femme, Gunnef Cheveux-de-Jais, réussit à unifier les clans et organiser leurs expéditions. Elle créa ainsi le Vestenmannavnjar et en devint le premier Haut Roy, représentant sur Théah du Vieux Père, la divinité vénérée par toutes les tribus.

Suite à une guerre contre l'Avalon où le Roi Elilodd réussit à vaincre la flotte vesten, une alliance fut conclue entre les deux nations. Elles purent alors développer de solides et fructueux échanges commerciaux et culturels. Après Gunnef, et à la mort de chaque Haut Roy, Vieux Père choisissait lui-même son successeur.

La société vesten était divisée en trois castes : les jarls qui étaient les guerriers et les seigneurs; les carls, classe moyenne des fermiers et des artisans; et enfin, les thralls, petit peuple et serviteurs.

Alors que les jarls continuaient à piller les villes continentales, les carls, eux, décidèrent de nouer des relations plus pacifiques avec l'étranger, et par la même occasion, d'en tirer profit. A partir de 1501 AV, ils intensifièrent leurs échanges commerciaux, et finirent par former la Ligue de Vendel en 1516 à Kirkjubæjarklauster. En fonction de la spécialité de chacun, les carls fondèrent des Guildes dont les dirigeants siègent au conseil de la Ligue.

Afin de faciliter encore plus le commerce extérieur, les membres de la Ligue choisirent par exemple de simplifier leurs noms. La capitale devint ainsi Kirk, et le pays fut rebaptisé Vendel. Le fossé commença à se creuser entre les traditionnalistes vestens et les progressistes vendelars. Cela aboutit à la disparition du dernier Haut Roy en 1565. Son trône reste encore vacant à ce jour.

La Ligue commença à accumuler les succès. En 1637, elle répond à l'appel des Protestataires eisenörs et s'engage dans la Guerre de la Croix. En 1664, la Ligue créa une monnaie de papier pouvant être échangée contre les autres monnaies théanes : le Guilder. Les bénéfices générés par cette nouvelle source de financement retombent bien évidemment dans l'escarcelle de la Ligue.

Aujourd'hui, la Vendel compte parmi les plus puissantes nations de Théah grâce au développement explosif de son économie et des échanges commerciaux entretenus avec tout le continent. Les Vestens sont minoritaires, mais tentent de maintenir les traditions ancestrales de l'archipel. C'est ce contraste qui divise encore deux branches d'un peuple aux origines pourtant communes.

LES PERSONNALITES :



Magnus Brynjulfrsson af Larsfolk : est un puissant guerrier vendelar, le plus enclin à devenir le nouveau Haut Roy !

Gunrud Stigandsdottir: mystérieuse vielle femme vivant recluse quelque part en pays Vesten. Dans sa région, tout le monde la connaît mais peu l'ont déjà rencontré. En effet, on ne choisit pas de voir cette Oracle, c'est elle qui choisit de vous recevoir ou non !





Maître Val Mokka: est le dirigeant de la Guilde des Marchands qui grâce à ses efforts est rapidement devenue la guilde la plus puissante. Pour les Vestens, il représente l'incarnation du mal vendelar ; la cupidité, le non respect des anciens... (Val Mokka est mécène des Roses-Croix).

Maître Joris Brak: il hérita de son père, Rig, la direction de la Guilde des Charpentiers. Il est la voix de la raison au sein du Grand Conseil : silencieux et d'une patience sans limites.



Maîtresse Sela Cole: elle dirige depuis quelques mois la Guilde des Forgerons. Visiblement plus préoccupée par son art que par ses obligations politiques Sela ne semble vraiment pas à l'aise lors des réceptions mondaines.

Maître Red: dirige la Guilde des Usuriers après avoir découvert avec son père (il y a 60 ans de cela) que l'ancien maître détournait des fonds. Red dut laisser, à contre cœur, sa place à quelqu'un de plus jeune : Gunther Soloman. Mais un évènement tragique (l'assassinat au cours d'un bal masqué de Gunther) lui permis de reprendre ses fonctions. En effet, ses successeurs se révélant incapables de bien administrer la guilde, Val Mokka demanda officiellement à Red de revenir prendre sa chaire.



Maître George Skard: dirige la Guilde des Brasseurs. Il aime échanger ses opinions avec son ami de toujours Allen Trel quant à la meilleure façon de tendre la main à leurs frères vestens. Alors que Trel désire construire une relation sur l'héritage commun des deux peuples, la navigation, Skard veut obtenir la paix grâce à l'alcool. Il sait que les Vestens possèdent un fier héritage en matière de brassage- ce qui est considérablement plus pénétrant que la navigation.

Maître Allen Trel: est donc l'ami de George mais surtout le responsable de la Guilde des Marins. C'est un marin aguerri maintenant âgé d'une cinquantaine d'années qui pense fermement que les Vestens et les Vendelars peuvent se rapprocher grâce à la navigation.





Maître Joseph Volkner: Joseph était le majordome (et homme de confiance) de feu l'Imperator Riefenstahl. À la mort de ce dernier Joseph (en l'absence de successeur) obtint la régence de la chaire de l'Imperator d'Eisen qui existe depuis le début de la Ligue de Vendel (en remerciement au soutien du souverain de l'époque).

Maîtresse Lorraine Weller: la ténacité et les talents stratégiques de cette jeune femme lui ont permis d'atteindre rapidement (à 34 ans) le rang de maître de Guilde des Jennies



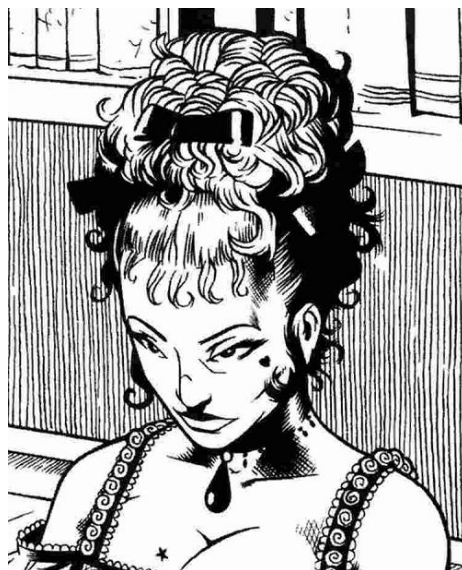
Maître Armwolf Gebauer: responsable de la Guilde des Imprimeurs. Cet Eisenör trapu a rendu lentement les autres guildes dépendantes de ses services. Pour cette raison il n'est pas vraiment apprécié à sa juste valeur.

Maître Eladio Ballesteros: c'est le premier Castillan responsable d'une chaire en l'occurrence celle des mineurs. Cette guilde n'a que peu de ramifications (en dehors de la Vendel, l'Eisen et la Castille) car les autres pays n'aiment pas que les Vendelars « pillent » leur ressource. C'est ainsi qu'Eladio joue plus un rôle de ministre des Affaires Étrangères (de par sa nationalité) que de maître des Mineurs.



Maître Linnae Knute: dirige la Guilde des Spadassins. Cette jeune guilde (à peine 2 décennies) est parvenue à acquérir un formidable pouvoir et est présente dans presque toutes les grandes villes de Théah. Knute prétend avoir étudié tous les styles de combat connus du monde et que ses nouvelles techniques peuvent tous les vaincre !

Maîtresse Agnès Neveu: dirige la Guilde des Tailleurs. Les recettes énormes de cette guilde proviennent en très grande majorité d'un pays, la Montaigne ! Inutile de préciser que dans ce pays maîtresse Agnès est pratiquement l'égal de l'empereur dans les milieux de la mode. Ses dires, ses gestes, et tenues sont examinés sous toutes les coutures et deviennent parole d'évangile.





Boli Kollsson: Boli est considéré comme le plus grand maître Laerdom de la nation vendelar. En effet, il semble que très peu d'élus parmi le peuple de Vendel puissent maîtriser les runes. Boli a ouvert une école à Kirk et y enseigne maintenant, contre un prix symbolique, les secrets de la magie runique. Une partie des fonds obtenus par son école est destinée à construire la cathédrale de Lieber.

Reimar Derviny: ce scientifique Montaginois vit en reclus (mais surtout en exil) loin de son pays. En effet, ses théories semblent chatouiller la sensibilité de l'Inquisition. Pour lui toutes les perceptions sont subjectives et donc faussées. Selon lui, seules les mathématiques constituent la seule science pure. Il a méthodiquement démontré la fausseté de chaque pensée, action et événement qu'il pouvait concevoir à l'exception de *ratio probat mundum* (la raison confirme l'univers).



LES GRANDS CLANS VESTEN:

Aarensfolk : les membres de ce clan ont toujours bénéficié d'un lien très étroit avec le monde des esprits et des ancêtres. Ils ont aussi un trait physique récurrent chez eux, les yeux violets plutôt que bleus. Les talents de l'artiste Forfnuft ne sont qu'un exemple de leur étrange génie.

Bodilsfolk : cette tribu a produit le plus grand nombre de Hauts Roys. Ils sont en effet réputés pour leur sagesse et droiture. La Rune Vivante Bevegelse reste pour eux une perpétuelle source d'inspiration.

Enhedsfolk : ils constituent la seule tribu n'ayant pas encore perdu un seul membre au profit des Vendelars. Ils suivent aveuglement le système traditionnel des castes. Comme leur ancêtre Sterk, ils savent que leur force réside dans leur intégrité.

Handelsfolk : représente l'une des plus petites tribus du Vestenmannavnjar. Ce sont eux qui ont vu le plus de leurs membres rejoindre les Vendelars. Ils sont avant tout un peuple d'artisans, pour qui l'enrichissement par le travail est extrêmement tentant. Kyndighet, la plus habile des Runes Vivantes, a combattu le grand serpent en leur nom.

Jordsfolk : la mission sacrée donnée par l'Errant Gris est d'entretenir et de nourrir sa création. Ce sont de grands chasseurs, pêcheurs et agriculteurs. Høst, la célèbre Rune de la Moisson, est leur ancêtre le plus aimé.

Larsfolk : si les Vestens possèdent une réputation quasi-légendaire de guerriers, les Larsfolk sont la légende faite chair! Krieg possédait toutes les qualités qui leur donnent leur noblesse, et toutes les faiblesses qui pourraient causer leur perte.

Sternasfolk : Les membres de ce clan ont toujours tourné leur vie autour de la navigation. Cet héritage culturel fait d'eux, les meilleurs dans cette discipline. Comme on peut s'y attendre, ils revendiquent la parenté de la Rune Vivante Reise.

Tillitsfolk : Les Vendelars aiment qualifier les Vestens de « prisonniers du passé » et de réfractaires à l'idée de tout changement. De tels reproches s'appliquent sans conteste aux Tillitsfolk. Ils sont isolationnistes et autonomes et tolèrent juste les Vestens à l'occasion, tous les étrangers sont repoussés avec une hostilité confinée à l'agressivité. L'hermétique Kjøl est originaire de cette tribu.

LES REGIONS :

ODDIS/ODDISWULF c'est l'île la plus importante des neufs et la plus influente du monde. Le symbole de l'île est le massif des indomptables montagnes Hjalmar, jadis considérées comme le lieu de l'épique bataille menée contre le grand serpent. L'île ne possède qu'une seule route, qui relie les villes de Kirk et de Västeras au port d'Eskilstuna. Entretien avec grand soin par la ligue de Vendel la route est jalonnée par huit péages d'un guilder chacun. Outre les montagnes et les villes, l'île est constituée de terres arables et de champs luxuriants. C'est donc ici que se trouve **Kirk** (Kirkjubæjarklauster) la capitale dont le vieux village appartient par le passé au Haut Roy. Presque toutes les rues sont pavées, éclairées par des lampadaires modernes et flanquées de magasins et d'hôtels particuliers. **Eskilstuna** est le port principal des Vendels à l'apparence pittoresque et démodée, exactement comme les architectes le souhaitèrent lors de sa construction il y a 15 ans. **Västeras** est une sorte de « cour de récréation pour les riches ». Le dicton populaire dit que « les guilders sont fondus à Kirk et dépensés à Västeras ». On trouve ici tous les divertissements possibles ! C'est aussi ici que se trouve la plus grande industrie navale de la Vendel.

VIDDENHEIM c'est la deuxième île de l'archipel par la taille, de plus elle ressemble tellement à Oddiswulf que les Vestens les appellent parfois toutes les deux les jumelles. Les cotes de Viddenheim sont bordées de plaines basses et fertiles, qui constituent les meilleures terres arables appartenant encore aux Vestens. Les membres de la tribu Jordsfolk prennent soin de la région comme de leurs propres enfants. **Mjølsa** est, pour les Vestens, ce qui se rapproche le plus d'une ville. Elle constitue le centre des échanges de Viddenheim et est reliée par la mer par une série de petits canaux à l'est, au sud et à l'ouest. En hiver, ces voies d'eau disparaissent. **Malaram** est un village thermal dont les sources froides sont reconnues pour guérir n'importe quelle maladie, même les rares cas de peste blanche qui se déclarent dans l'île. Par deux fois les Vendelars ont pris Malaram, uniquement pour constater que les sources ne les guérissaient pas. **Thingvallavatn** : à la limite des monts **Hjalmar** se trouve la fertile vallée de **Sanning Dal**, site légendaire où les représentants des 25 tribus formèrent une alliance pour lancer une offensive désespérée contre le Grand Serpent. Inspirée par leur grandeur, **Gunnef Cheveux-de-Jais** y fit construire la forteresse des Hauts Roys, la célèbre Thingvallavatn. En l'absence de Haut Roy depuis plus de 100 ans la forteresse est délabrée et négligée.

ÖRNSKÖLDSVIK (le rocher) : est une petite île rocheuse située au sud, au large d'Oddiswulf. Il n'y a pas (ou presque) de terre arable. Il ne pourrait y avoir de lieu moins adapté à l'édification d'une forteresse : pourtant, c'est exactement ce qu'on fait les Vendelars. **Hofsokull** est son nom. Cette gigantesque forteresse (un hexagone de plus de 3km de largeur) a été construite dans le but d'impressionner toute personne se rendant à Kirk.

ESKJÖ (la grande montagne marine) : seule la moitié de la superficie d'Eskjö est suffisamment plate pour l'agriculture. La population est assez réduite, son industrie est pratiquement inexistante et, à l'exception de quelques lieux de villégiature vendelars, l'île reste entièrement autonome. L'autre moitié de l'île est occupé par une haute montagne. A la base de son flanc sud-est se dresse la gigantesque statue d'un chef vesten, sculptée directement dans la montagne. Personne n'a jamais atteint le sommet couvert de nuages du mont Kivik.

GRIMSTADD (le refuge) : de loin la plus froide des îles vesten. Les $\frac{3}{4}$ des cotes sont bloquées par les glaces durant les longs hivers. Toutefois, la glace n'est pas la seule raison qui pousse les Vendelars à éviter l'île. En effet, Grimstadd abrite les plus dangereux pillards vesten. Depuis le grand schisme qui déchira la nation, cette île abrite une myriade de ports cachés et retirés. Grimstadd possède également une importante population Skjæren, qui constitue sa principale défense.

KLØRBULG (la tempête furie) : cette île est une place forte vesten; c'est ici que Villskap tua Krieg. Depuis lors Klørbulg est considérée comme un monument dédié à la puissance, au danger et au prix de la furie de la guerre. La plupart des habitants mènent une vie simple de fermiers ou de pêcheurs. Or, un nombre croissant d'immigrants arrivés sur l'île ont une nouvelle occupation : L'assassinat de Vendelars.

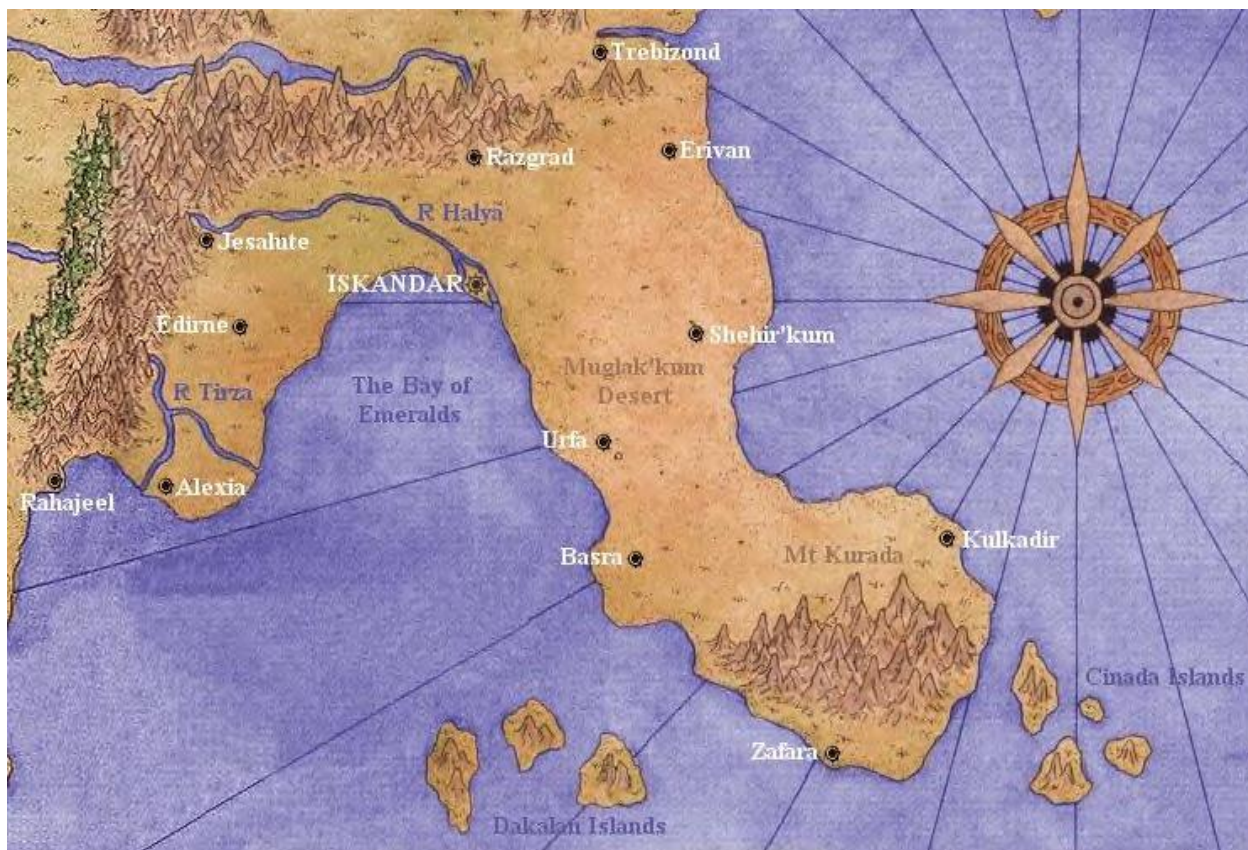
SORØYA (le rêve des navigateurs) : la population de cette île est presque entièrement vesten. Sorøya sert souvent de port d'escale aux baleiniers. **Isafjordhur** est la seule véritable ville de cette île, avant-poste vendelars dans un monde de Vestens. Ces derniers l'attaquent régulièrement mais préfèrent la mettre à sac plutôt que de l'occuper. Seul deux bâtiments ne sont jamais tombés : le phare haut de plusieurs centaines de mètres et l'académie navale.

THORSHÖFN (les terres arables) : le peuple de Thorshöfn est particulièrement borné et fermé au monde. Ses habitants ne souhaitent pas la bienvenue aux étrangers. Pour eux, les « étrangers » sont toutes personnes ne provenant pas de Thorshöfn. Il n'y a pas de véritable port ni de ville digne de ce nom. Les habitants, tous originaires de la tribu Tillitsfol, pêchent et cultivent la terre comme bon leur semble sans se soucier des affaires du reste du monde. Au centre de l'île se dresse **Asegenir** également appelé l'Arbre de Vie.

LA NEUVIEME ILE (le trône de l'errant) : les anciens Vestens revendiquaient la propriété de neuf îles. La nation vendelars n'en compte que huit. Malgré les efforts soutenus de la Ligue de Vendel (et une récompense de 100 000 G), une unique île perdue dans la mer échappe toujours à son contrôle. La légende prétend que cette minuscule île abrite le trône de l'Errant Gris !

L'EMPIRE DU CROISSANT DE LUNE

Capitale : **Iskandar**



L'HISTOIRE EN QUELQUES MOTS :

Le gouvernement de l'Empire est dirigé par un Vizir qui joue le rôle de conseiller du Sultan. Il a plusieurs Vizirs à sa disposition pour les différents domaines concernant la sécurité de l'état et des ministres pour les autres domaines. Chaque Vizir ou ministre délègue ensuite ses pouvoirs à ses propres subalternes. La hiérarchie est très développée et structurée rigoureusement. Pourtant, la lourdeur du système et surtout la corruption lézardent la machine gouvernementale.

A côté de cela, les tribus originelles continuent à avoir un certain pouvoir. Le Meklis Kabal'e est devenu un grand conseil impérial présidé par le Sultan. Y participent le Grand Vizir, le Grand Prêtre, le Chef des Hakim (juges), des généraux, des ministres, ainsi que des représentants des tribus et des grandes villes.

Au cours des siècles, beaucoup de dirigeants de l'Empire ont été éliminés en étant assassinés ou empoisonnés. Pour palier à ces dangers, une police secrète a été mise en place : les Yeux du Paon. Elle est si secrète que même le Sultan ne connaît que l'identité du chef de ce service. Les Yeux du Paon agissent dans des missions de protection, de surveillance, et d'information. Ils traquent les traîtres au régime, et peuvent parfois pratiquer l'infiltration en se faisant engager comme serviteurs chez des gens supposés suspects.

Après des siècles de confrontation avec les peuples de l'ouest, des croisades sanglantes, des conflits mineurs avec les pays voisins, la paix semble revenue aux frontières de l'Empire. Bien que les croissantins continuent à regarder les étrangers avec méfiance, le Sultan a instauré une nouvelle ère d'ouverture sur l'occident. Via les relations privilégiées avec la famille Bernouilli, l'Ussura et depuis peu la Vendel...

LES PERSONNALITES :



Sultan Timur al'Aslan Cihangir: Sultan, issu de la tribu Kurta-kir. Lors de sa naissance, une louve est venue mettre bas dans la tente de sa mère. Les sages y ont vu la réalisation de la prophétie révélée par un angelos à Durkan, l'un des fondateurs de la tribu Kurta-kir (Loup Gris), il y a de cela plusieurs milliers d'années

Ilka-Kadin Hasna: issue de la tribu Aldiz'ahali cette femme de très grande beauté devint la première Epouse du Sultan. C'est aussi une artiste talentueuse dans de nombreux domaines





Farat Al'Agizlik: Grand Prêtre de l'Empire, issu de la tribu Ylan-bazlik. Grand orateur apprécié du peuple. Il déteste toute forme de violence « Il est possible de sauver l'âme d'un homme lorsqu'il est en vie, mais cela est impossible après sa mort.

Yakub al'Marikk: ami du sultan, il occupe le poste de commandant des armées impériales, membre éminent de la tribu Atlar-vahir. Il a plusieurs enfants mais son premier née Kursis est son favori. A la mort de ce dernier, devant le Grand prêtre, il fit le serment, « Adak kutsal davasi », de venger son fils



Bayana Roxelana Belika : Fille d'une prostituée croissante et d'un client Vodacci, Roxelana peut remercier le Grand créateur de lui avoir permis de devenir la seconde femme de Yakub. Après, la naissance de Kursis, Noura la 1er femme de Yakub tomba gravement malade et mourut peu de temps après son arrivé, faisant de celle-ci la 1er femme du commandant des armées du croissant de lune. Depuis, Roxelana reste dans sa maison (loin des caprices habituelles des femmes de sa condition) avec pour seul désir de s'occuper de son immense jardin reconnue de tous comme

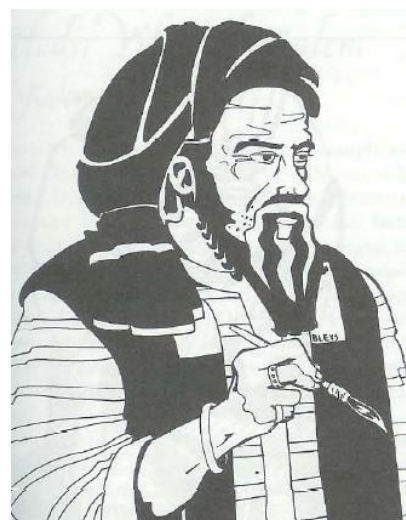
l'un des plus beaux, après ceux du Sultan bien sur.

Khan Atagun Bahadar: Chef de la tribu Atlar-vahir dont les légendes ne cessent de conter les prouesses : il sut courir avant de savoir marcher, parler aux chevaux avant de savoir monter, capable de satisfaire toute ses femmes en une nuit tout en jouant une partie d'Ajedrez face à un maître... et de gagner !... C'est maintenant un homme dans la force de l'âge, à la nombreuse descendance (presque 50 enfants et petits enfants) qui se décrit lui-même comme un homme aux manières désuètes.



Sigrun Masthof: Membre des Kreuzritter, dirigeante de l'Hôpital du Premier Témoin à Zafara. Oui l'ordre n'existe plus en occident, mais toute personne travaillant dans cet hôpital est ordonné membre des kreuzritter. L'Hiérophante ne reconnaît bien sûr pas la légitimité de ce reliquat de l'ordre original (qui a fondé l'hôpital).

Sey'r Celik al'Bahri: issu de la tribu Aldiz'ahali, Sey'r est un Eminent mathématicien, un Grand poète et un passionné d'énigmes et casse-têtes. C'est maintenant un patriarche d'une 60aine d'années dont les traits d'esprits ne sont que plus subtils et plein de sagesse.





Bayana Meyam bint Saliha: Savante, en mathématiques, astronomie, astrologie, médecine, etc. A 40ans Meyam est la première femme à avoir atteint la position de responsable de division dans une université. Son mari et son enfant sont morts il y a environs 20ans d'une épidémie qui a ravagée sa ville.

Hadir Yilan al'Kalem: dit « Kalem le fervent ». Savant occultiste, fervent pratiquant de la Patika dont l'origine de son immense richesse reste inconnue



Ebedi Yilan al'Kadeem: Chef spirituel du secret ordre des Qatihl'i. Ce groupe de mystiques est connu pour fournir les meilleurs assassins

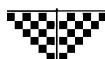
Kursis al'Marikk : est l'ainé de Yakub al'Marikk. Avant de mourir dans des circonstances étranges, Kursis était destiné à remplacer son grand père Salil (le père de Yakub, donc) dans le rôle de chef de clan. Il est à noter que c'était un combattant émérite.

LES REGIONS :

Le pays est divisé entre les différents territoires traditionnels des tribus originelles de l'Empire. Le Sultan a autorité sur l'ensemble du pays depuis Iskandar, la capitale.

ISKANDAR

Située dans le delta formé par le fleuve Halya, Iskandar est la ville du Sultan, capitale de l'Empire. Suivant les volontés des sultans successifs, sa construction et ses aménagements ont bénéficié du talent des plus grands architectes et des artistes les plus créatifs. Palais, jardins aménagés, fontaines, grands marchés, y côtoient des édifices religieux, la grande Mosquée du Croyant, l'université, mais aussi les bâtiments accueillant le gouvernement et les ministères centraux gérant toute la bureaucratie impériale, ainsi que d'importants cantonnements militaires. Iskandar compte actuellement plus de 40.000 habitants.

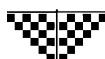


RUZGAR'HALA (*Vent fantôme*).

Lieux importants : *Jesalute, Rahajeel, Hayalet-dag* (montagnes).

Relief : montagnes à l'Ouest, plaines à l'Est

Cette province marque la frontière avec la Vodacce à l'Ouest. Elle est essentiellement occupée par la chaîne de montagne des Hayalet-dag. Rahajeel est la première ville après la frontière. Pour cette raison, elle est très cosmopolite et largement influencée par les théans qui y transitent, notamment des marchands. Ces multiples apports extérieurs n'en font pas forcément une ville représentative de la culture croissantine. Jesalute est une ville scindée en deux : la partie Ouest, suite aux croisades, est restée influencée par l'occident et la religion vaticine; la moitié Est, elle, est pleinement intégrée à l'Empire, avec sa Grande Mosquée et le lieu de résidence estival du chef des Ruzgar'hala.



ATLAR-VAHIR (*Cheval Sauvage*).

Lieux importants : *Edirne, Alexia, fleuve Halya, fleuve Tirza*.

Relief : plaines, steppes

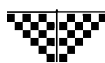
La splendide cité d'Alexia était un lieu magnifique, avec de jardins aménagés et de grands bâtiments blancs et dorés brillants de manière éclatante au soleil. La construction la plus merveilleuse de la ville était la Grande Bibliothèque où étaient stockés d'innombrables ouvrages et parchemins, regroupant ainsi le savoir et la connaissance des siècles passés. Malheureusement, les croisés occidentaux se livrèrent au pillage et à la destruction lors d'un raid en 1088. Depuis, Alexia se reconstruit petit à petit, en essayant de se préserver des menaces extérieures. Edirne est une des plus grandes villes du pays, peut-être la plus prospère. Sa position avantageuse en fait un carrefour du commerce, et les plaines environnantes permettent une production agricole et un élevage abondants.

KURTA-KIR (*Loup Gris*).

Lieux importants : *Razgrad, Kurtlar-dag* (montagnes).

Relief : montagnes au Nord, plaines au Sud.

Marquant la frontière avec l'Ussura au Nord, la province des Kurta-kir a donné un grand nombre de sultans à l'Empire. Razgrad bénéficie de l'abri des montagnes pour échapper à l'influence hivernale de Matushka. L'université de Razgrad est la plus importante du pays depuis la destruction d'Alexia. De nombreux étudiants s'y pressent pour recevoir les enseignements de sages croissantins, mais aussi de professeurs étrangers, notamment ussurans ou cathayans. Les habitants éprouvent d'ailleurs moins de méfiance vis-à-vis des étrangers que le reste des croissantins. La chasse occupe aussi une place importante dans la vie quotidienne de cette région.



JADUR-RIHAD (*Dragon de Feu*).

Lieux importants : *Adaz'uk* (montagnes), *Erivan, Trebizond, fleuve Konya*.

Relief : montagnes au Nord, plaines au Sud, côtes maritimes à l'Est.

Cette région est très fortement influencée par le Cathay et l'Ussura. Cela se ressent dans la culture, mais aussi dans le physique des habitants. Erivan est une ville majeure de l'Est, comportant un grand marché d'esclaves, et constituant un refuge relativement sûr pour les pirates cherchant un abri temporaire. Trebizond possède une population importante d'ussurans. Il s'agit d'un carrefour culturel et marchand important entre le Croissant, l'Ussura et le Cathay, se plaçant un peu en marge du reste de l'Empire.



YLAN-BAZLIK (*Serpent Magique*).

Lieux importants : *Muglak'kum* (désert), *Shehir'kum* (désert), *Basra, Kulkadir, Urfa*.

Relief : déserts.

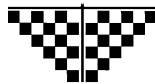
Le désert occupe la majeure partie de cette province. Les tempêtes de sable et les températures élevées en font une région très inhospitalière pour les voyageurs. Des ruines très anciennes sont enfouies dans le désert. Basra est une ville qui a perdu sa splendeur d'antan, mais qui reste une oasis importante pour quiconque voyage dans la région. Autrefois petit village de pêcheurs, Kulkadir s'est fortement développé ces dernières années pour devenir une place commerciale majeure sur le marché du poisson. Urfa est le lieu de naissance du Second Prophète, et on raconte qu'à sa mort, son cadavre et ceux de ses fidèles massacrés lors de la croisade ont été ramenés ici par Theus pour y être enterrés. Urfa est un lieu mythique pour une autre raison : il s'agit d'une ville millénaire bâtie sur les ruines d'une autre encore plus ancienne, vestige d'une civilisation antérieure à l'arrivée de l'homme.

ALDIZ'AHALI (*Le Peuple des Etoiles*).

Lieux importants : *Kutsal-dag* (montagnes), *Mont Karada*, *Mont Ozayrat*, *Zafara*, *îles Dakalan*, *îles Cinada*, *fleuve Rumelia*.

Relief : montagnes, plaines côtières, îles

La vie dans les îles est très largement en marge de l'influence de l'Empire. Les traditions y ont été conservées plus qu'ailleurs, et les habitants en sont pacifiques et tranquilles. Le Mont Karada est un lieu saint puisque c'est là que le Grand Créateur a offert sa révélation à un modeste berger. C'est un lieu de pèlerinage pour tout bon fidèle de la Patika. Zafara est également une ville sainte pour tous les croyants de Théah, et pas seulement pour les croissantins. Ici se trouve un grand hôpital fondé par les Kreuzritters.





L'HISTOIRE EN QUELQUES MOTS :

Cette « *Terra Incognita* », tout comme le Croissant, appelle l'imaginaire et l'exotisme et fait rêver beaucoup de théans (du moins les artistes et ceux qui ont les moyens d'être oisif). La différence majeure qu'il y a encore bien moins de gens qui savent réellement ce qui se passe derrière le Mur de feu qui entoure cette Nation.

La Cathay n'est pas totalement repliée sur elle-même, il a des échanges commerciaux avec L'ussura via la ville de Beslau, notamment, ou encore avec le Croissant. De même, certains pirates cathayan s'aventurent dans la mer du miroir à la recherche de faibles navires à aborder. Enfin, quelques navires d'origine castillane semblent avoir un moyen tout personnel pour croiser dans les eaux du Corridor de Flammes (le labyrinthe de flamme des mers entourant la Cathay). Peu importe les moyens employés, la connaissance permettant de se frayer un chemin au travers de ce mur vaut cher, très, très cher !

Le fait est que malgré le silence des dirigeants du pays et cet étrange mur de feu, le commerce a toujours aidé les peuples de part et d'autre du mur à aller vers son prochain. Il existe ainsi un vrai commerce de luxe sur les produits venant de la Cathay. Et de chaque côté des frontières naturelles ou surnaturelles, les promesses d'un commerce florissant attisent les envies de nombreux marchands et collectionneurs...

Les plus érudits savent que la Cathay est morcelée en plusieurs régions dirigées par un monarque, chacun vassal de l'empereur de Cathay qui est actuellement une femme. A ce sujet, les personnalités connues en dehors de la Cathay sont peu nombreuses et toutes auréolées de mystère et d'exotisme. Il est bien souvent difficile pour un théan moyen de faire la différence entre les racontars d'aventuriers ou de saoulards et la réalité.



LES PERSONNALITES :



Impératrice Céleste Wu Shang Fon: Impératrice de Cathay, et souveraine du royaume de Han Hua. Elle serait une femme d'une très grande sagacité et posséderait toutes les qualités nécessaires à sa fonction d'Impératrice : éducation, raffinement, ruse, diplomatie, etc. Pour parachever le portrait, elle serait aussi belle... et à marier (elle aurait du se marier depuis bien longtemps maintenant).

Duchesse Meng Xian Nu: les plus érudits savent qu'elle dirige le duché de Bei Han Guan (dans le Han Hua). Si l'impératrice impressionne par ses talents de dirigeante, Meng Xian Nu est surtout connue pour son incomparable beauté et son raffinement: poésie, arrangement florale, musique, sans oublier sa maîtrise du sabre. De nombreux hommes rêvent d'effectuer le voyage afin de conquérir le cœur de cette encore jeune veuve dont le poids des ans n'a en rien altéré sa beauté...



Grand Lama Kunchen Choden: Grand Lama et souverain du Khimal. On raconte qu'il serait un homme d'une infinie sagesse, isolé dans les plus hautes montagnes du monde. Il serait aussi le gardien de puissants savoirs magiques.

Khan Dalan-Tai: Ce souverain représente l'esprit de l'aventure, celui d'un peuple fier et nomade. C'est un brillant cavalier et dangereux combattant dont le seul nom évoque la férocité.

Tuanku Sayari Razak: Souverain de l'île du Tiakhar. Ce monarque est connu en dehors du mur comme un subtil mélange entre l'ingéniosité de Giovanni Villanova, la démesure de Léon Alexandre XIV et la cruauté de Reis ! Ses navires croisent dans le Miroir à la recherche d'esclaves et de denrées. Du moins, c'est ce que l'on raconte sur lui.

L'ARCHIPEL DE MINUIT

Le grand océan de l'Ouest, la Mer de l'Ecume, n'est pas une étendue d'eau calme et entièrement vide. A environ 1 800 kilomètres à l'Ouest de Théah se trouve en effet un archipel de plusieurs centaines d'îles, d'atolls et de récifs, peuplés de tribus primitives. Mais ces terres isolées ne sont pas dénuées d'intérêt, et les théans sont de plus en plus nombreux à faire voile vers le couchant dans l'espoir de grappiller leur part des richesses que peuvent offrir ces îlots volcaniques. De véritables colonies sont en train de s'établir, attirant également pirates et explorateurs dans leur sillage. Voici quelques exemples d'îles :

Le paradis perdu : MARCINA

Marcina est la plus importante des colonies, une riche source d'or, de sucre et de fruits, avec un climat paradisiaque et des habitants les plus accueillants de l'Archipel. Depuis plus d'un siècle, l'île demeure l'un des joyaux de la couronne de Castille, une grande réussite dans son effort colonial et un modèle de coopération entre les autochtones Erego et les colons. Le gouverneur est natif de Marcina, les soldats sont dévoués et loyaux, et le peuple est amical...

Le peuple EREGO

Les différentes tribus de Marcina connues sous le nom de Erego sont parmi les peuples les plus paisibles et calmes au monde. Leur histoire est une longue et tranquille chanson sur le doux rythme d'une vie normale, occasionnellement ponctuée d'escarmouches pour repousser les pillards Urubs. Leur travail consiste à construire des abris simples et mobiles, et à récolter des fruits et des légumes ; Parfois ils pêchent aussi. Cela laisse beaucoup de temps aux Eregos pour leurs passe-temps favoris : les jeux et les discussions.

Le Peuple URUB

Il s'agit d'un peuple fier et féroce. Les îles (tout proche de marcina) dont ils proviennent sont des endroits dangereux, peuplés d'animaux mortels et de reliques d'un autre âge. Les Urubs se sont adaptés à leur environnement, et beaucoup d'îles autour d'eux – pas seulement Marcina – ont appris à craindre leur nom. Pour les Urubs, la férocité et le courage sont la marque des vrais hommes, et ils ne comprennent pas que les Eregos leurs portent autant de mépris. Les Urubs considèrent la guerre comme un loisir honorable, et leurs passe-temps, souvent d'inspiration martiale, concurrencent ceux des Eregos en profondeur et en variété...



Gouverneur Maria Simone Erego de Suarez : Maria est le gouverneur le plus populaire de l'histoire de Marcina. Son mandat est marqué par de profondes réformes minières et une nette amélioration des relations entre les castillans et les Eregos. Ce n'est pas une surprise qu'elle réussisse aussi bien – Marcina est dans son sang. En effet, elle est la première autochtone (métisse) à devenir gouverneur de l'île.

Evêque Pablo Guzman de Gallegos : Peu de Chevaliers Inquisiteurs sont assez téméraires pour utiliser leur vrai nom comme identité post crucem. Le Chevalier Inquisiteur Pablo est l'un de ceux-là. Bien qu'il soit arrogant et enthousiaste, personne ne remet en cause son courage et son dévouement. Gallegos est parfois appelé « l'Evêque Noir » derrière son dos (à la fois pour sa chevelure noire de geai que pour ses goûts vestimentaires).



L'île pirate : LE DETROIT DES TREPASSES

L'origine de ce nom fait l'objet d'un vif débat. Certains disent qu'il provient de l'inhabituelle couleur rouge des récifs qui entourent ces îles, donnant une teinte sombre et rougeâtre aux eaux environnantes. D'autres disent aussi que ces eaux sont teintées par le sang des marins morts ici. Quelque soit la façon dont il a trouvé son nom, le Détroit des Trépassés est connu de tous les marins au long cours et peu d'entre eux oublient le bon temps passé en ces lieux. En effet, cette île est un repaire de pirates, forbans, et autres voyous des mers venues dépenser leur argent !

Le Détroit est composé de six îles proches les unes des autres. La première aperçue par la plupart des marins est la **Clé de Guivere** où se trouve le Phare Sanglant. Elle est entourée de cinq autres îles, dont seulement deux possèdent des quais pour y aborder. La plus connue est **Bilgewater**, un village regroupant tout ce que l'on peut trouver de pire dans un port, à

savoir des tavernes, des bordels et des tripots. L'autre port est **Tumbledown**. Seuls les capitaines et les officiers y sont autorisés, loin des nuits agitées de Bilgewater et de ses rues crasseuses. Les trois dernières îles : **le rocher de Jackie**, **la plage aux galets** et **l'île des glaces**, portent peu de signes de civilisation, bien qu'elles aient chacune leur utilité...



Annabelle Guivere : La femme maintenant la cohésion du Détroit des Trépassés est Annabelle Guivere, la fille unique d'**Anatole Guivere**, le fameux pirate. Elle est née sur le pont du « *Canard sans Merci* », et a grandi en mer et dans le Détroit. Anatole a toujours traité sa fille comme son premier et seul garçon. Il ne l'a jamais dorloté ou habillé en jeune fille. Il lui a appris à se battre, transpirer, faire des nœuds, et naviguer aussi bien que lui... Une demi-douzaine d'années ont passé depuis qu'elle est devenue gouverneur du Détroit et les îles sont maintenant florissantes sous son autorité. Elle n'est pas une grande escrimeuse, mais son agilité naturelle et son penchant pour les armes improvisées en font une combattante respectée.



Un nouveau paradis, KANUBA

Kanuba est une large île située loin au sud de l'archipel, près de l'équateur, dans une région connue sous le nom de Tropic des Morts à cause de son climat très chaud et humide. Les colons d'Avalon et d'Eisen ont découvert Kanuba en 1665, et se sont depuis intégrés à la société existante, apprenant le langage des autochtones et les mœurs Kanu. Cette île n'a pas été découverte depuis longtemps et reste encore auréolée de mystère. Difficile d'accès, il n'existe que deux communautés de colon New Fenshire (Avalon) et Vogeldorf (Eisen). Bien qu'originaires de deux nations différentes, ces deux colonies cohabitent facilement ensemble et tant qu'ils respectent les Lois Kanus, ces natifs les accueillent avec hospitalité.

LE PEUPLE KANU

Plus petit que la moyenne théanne, les kanus sont amicaux et accommodants et ont peu de tabous: murmurer lorsque l'on parle des dieux et ne pas fouler du pied le centre de leur île qui est sacré (ce qui reste plutôt de bon sens, tant les quelques prédateurs de l'île semblent féroces). Les natifs accordent beaucoup d'importance à l'amitié et aux contacts humains,

c'est pourquoi plusieurs d'entre eux ont quittés l'île pour voir le monde ; maintenant que les colons ont éveillé leur curiosité et leur ont donné l'opportunité de partir. Mais où qu'ils aillent, leur foyer les rappellent toujours au final. Tous les Kanu savent que rien ne peut vraiment se comparer à leur tranquille paradis tropical.



« **Lord Mayor** » **John Blackwell**: Administrateur de NEW FENSHIRE (avalon)

Capitaine Greta Stausser : Administratrice de VOGELDORF (eisen)



Terechai Eneli : chef des kanu



L'enfer sur terre : L'ÎLE DE LA BÊTE

L'île de la Bête est l'un des exemples les plus marquants de la décadence de la Montaigne. Lorsque le Roi Léon XI, un chasseur avide, voyagea jusqu'à l'île à la recherche de divertissement (il y a plus de 100 ans) ses conseillers négligèrent de l'informer que l'île ne portait aucune vie sauvage. Furieux, il déclara que si aucun gibier n'était mis à sa disposition, ses conseillers n'auraient nul besoin de revenir à la cour. Un vicomte affolé utilisa donc sa sorcellerie Porté pour rentrer dans sa province d'où il fit capturer et ramener un cerf vivant pour le simple amusement du roi. Malheureusement, la sorcellerie qui lui avait permis de parcourir les nombreux miles nautiques entre l'île et la Montaigne en quelques secondes, rendit le pauvre cerf fou. Le Roi Léon, sortant de ses appartements justes au moment où la créature était en train d'éventrer deux serviteurs, poussa un cri de joie et se lança à sa poursuite... C'est ainsi que naquit la tradition de chasse de l'île.

Dès lors, des nobles blasés accoururent de tout Théah pour chasser de dangereuses créatures aux confins de l'île. Rapidement, ils insistèrent pour avoir des proies toujours plus dangereuses, des quartiers plus luxueux, des chefs cuisiniers plus compétents, des artistes pour se divertir, des femmes toujours plus belles pour accompagner leurs soirées, etc. Tout ces services sont fournis aux chasseurs payant un tribut exorbitant pour avoir le droit de poser le pied dans la plus grande réserve privée au monde (réserve protégée en permanence par dix navires montaginois).



Martin de Huet, Maître de Chasse de l'île de la Bête :

second fils d'un riche aristocrate, dont sa seule passion est la chasse. En peu de temps, il devint un chasseur émérite. C'est pourquoi, lorsque le Maître de Chasse mourut en 1653, Martin fut choisi pour être son successeur. Il dédia alors sa vie à la chasse sur l'île de la Bête : chercher des prédateurs les plus vicieux, organiser l'approvisionnement en armes, s'occuper des chasseurs et des serviteurs,... Très rapidement, Martin s'acquitta de sa tâche de chambellan de l'île avec brio.

Captaine Gerald Étalon de Viletoille : Gérald est le commandant de la flotte montaginoise assigné à la protection de l'île de la Bête. C'est un homme toujours bien habillé, ses uniformes sont toujours personnalisés selon la toute dernière mode à Charousse. Bien que ses manières soient impeccables, son ton, typique de la cour montaginoise, a le don pour irriter le personnel militaire ou civil.

LES SEIGNEURS DES MERS

Les mers ont aussi leurs seigneurs, leur noblesse ne se base plus sur la naissance, mais sur la puissance ou la vaillance de leur navire ou de leur flotte. Qu'ils soient indépendants ou affiliés à une nation, la réputation de certains Capitaines et de leur équipage ne sont plus à faire : la seule évocation de leurs noms (ou vision de leur pavillon) suffit à susciter les plus vives émotions. Voici donc les seigneurs des mers les plus importants de Théah.

LES CHIENS DES MERS DE LA REINE ELAINE - Le Black Dawn (Aube Noire)



Jeremiah Bereck : haut chevalier d'Elaine, Bereck s'occupe de la flotte de la reine, les marins sous ses ordres s'appellent les Chiens des Mers. Son navire se nomme l'Aube Noire. Héros de nombreuses légendes, sa chance semble sans limite...

« **Bloody** » **Bonnie McGee** : 1er lieutenant sur le Black Dawn, Bonnie était autrefois capitaine de son propre navire, le Piper. Malheureusement, elle croisa le Crimson Roger sur sa route... Elle demeure à ce jour la seule personne à avoir survécue à une rencontre avec Reis (tous les autres marins ayant pu croiser Reis son mort ; au plus tard de leurs blessures après avoir été recueillie par des navires charitable). Elle a juré vengeance et Reis à juré la perte de cette miraculée.



LES KORSAIRS DE KHEIRED DIN – le Ghryb as-Smā' (Strange Skies)



C'est aux environs de 1640 que **Kheired-Din** commença à faire parler de lui. Ce pirate croissantin se tailla une réputation de terreur en effectuant des raids sanglants contre des villes côtières, pillant, massacrant, mais surtout en capturant les gens du cru pour en faire des esclaves dans le croissant. Il se constitua ainsi une petite flotte de Korsairs qui continuent encore aujourd'hui de répandre la peur sur les mers, malgré la récompense importante que le Sultan a placée sur la tête de Kheired Din. Mais contrairement à Reis, sa virulence semble poursuivre un objectif bien obscur.

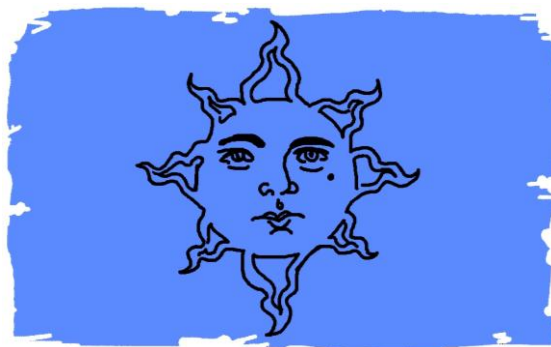
Enfin, mais non des moindres, la légende dit qu'il serait immortel ! (Des marins jurent par Théus l'avoir tué en combat... mais s'ils disent vrai, cela signifie qu'il a ressuscité !

Edahgo : lieutenant bossu, responsable des esclaves à bord du Dlam Sma. Edahgo a le physique de l'emploi cruel, fourbe, vicieux. Il n'a pas son pareil pour « motiver » les galériens. Edahgo montre aussi un fanatisme sans borne envers son capitaine.



Shala : lieutenant responsable des hommes libres à bord du Dlam Sma. Shala n'est pas vraiment un marin son premier métier fut garde du corps. Cependant, son talent pour commander n'en reste pas moins réel. Elle a pour habitude de toujours se déplacer avec un chat-à-neuf-queues (i.e. un fouet) dont la poignée est une croix de Theus.

LA MARINE MONTAGINOISE



Alazais Valoix III Praise de Rachecourt : grand amiral de la marine montagnaise. Des rumeurs courent selon lesquelles il aurait obtenu son poste en jouant au carré contre l'Empereur. Il est présent à toutes (ou presque) les réceptions. Son navire se nomme **le Prédateur des mers**.

Le Général : ce mercenaire eisenor a remplacé un amiral qui avait mis en colère l'Empereur par son incompetence. Le Général le remplace et combat donc la flotte castillane à bord de **la Gracieuse Grenouille**. Personne ne se souvient de son vrai prénom, d'ailleurs il ne la peut-être jamais donné, mais de toute façon lorsque l'empereur vous appelle « Général », qui se soucie de connaître votre vrai nom ?



LA MARINE CASTILLANE



Amiral Enrique Orduño: il tente de redorer le blason de la famille depuis la débâcle de 1659, lorsqu'Hernando Arciniega de Orduño mena une attaque désastreuse contre la flotte avalonienne. Il dirige l'armada Castillane à bord du Corazon del Castillo

Margarita Orduño: est l'épouse d'Enrique. C'est une grande danseuse et duelliste. Elle occupe la place de second sur le navire de son mari, El Corazon de Castillo.



LES BOUCANIERS DE LA CONFRERIE DE LA COTE - El Colgado (le Pendu)



Symbole de la confrérie, le pavillon du navire est visible ci-dessous



Allende : Grâce à son charisme, son intelligence et sa stratégie, ce prisonnier de la Bucca a su fédérer tous les vauriens enfermés dans cette île prison. C'est aussi grâce à lui qu'ils purent prendre aux mains des gardes la direction de l'île, faisant de la Bucca la première nation de Pirate. Chaque confrère est plus que tout au monde attaché à la notion de liberté et d'anarchie (bien qu'en réalité, la plupart de ces vauriens incultes n'appréhendent pas pleinement ces concepts philosophiques). Allende ne dirige pas vraiment la Bucca, mais son charisme fait de lui un leader incontesté.

Alesio : malgré son nom, il s'agit d'une femme. 1er lieutenant à bord de l'El Colgado. Nul ne connaît son origine, mais il semblerait qu'elle soit au côté d'Allende depuis sa prise de la Bucca, ce qui est normalement impossible car aucune femme n'était acceptée sur l'île prison. D'autre part ses manières semblent indiquer un certain niveau d'éducation (Bien que comparé aux pirates moyens, cela ne soit pas difficile)



THE CRIMSON ROGERS



Reis, la terreur des mers : Nul ne connaît son pays d'origine, pas même ses marins. Cependant, tout Théan connaît sa réputation de Capitaine de navire cruel et impitoyable, ne laissant nul navire en état de continuer son voyage. Ce qui est vrai pour le navire, l'est aussi pour l'équipage, réchapper à une attaque de Reis est une utopie, implorer sa clémence un acte de folie... Nul n'a pu survivre bien longtemps après une attaque, ne parlons pas des malheureux qui ont croisé le fer contre lui, sa faux (certainement un artefact Syrnych) est réputée pour trancher tant l'acier que les chairs & les os. Quelques malheureux ont bien

survécus en sautant à la mer, mais le banc de sirène accompagnant le Crimson Roger à fait le reste. Seule une poignée de marin à pu s'en sortir. Mais hélas ! Guère plus que le temps de raconter leurs mésaventures et mourir de leurs blessures dans un râle d'agonie !

Joern Keitelsson : premier lieutenant de Reis. Ce Vestenmannavnjar est devenu marin après la destruction de son village par des Vendelars venus acheter leurs terres. N'ayant plus de raison de vivre il se fit marin, jurant de tuer un maximum de vendelars avant de mourir. Mais le destin, ou l'Errant Gris, ne mit pas sur sa route des vendelars, mais Reis. Dans le feu de la bataille, ce fut le déclic, toute la rage qu'il avait accumulée se libéra, éclatant en une fureur sanguinaire, il tua 12 hommes avant d'être enfin stoppé. Impressionné, Reis lui proposa d'embarquer sous son commandement.



LE REVENSJ (le Pillard)



Yngvild Olafssdottir : est la terreur de la Mer du Commerce, pillant sans merci tous navires des Vendels et de leurs alliés. Certains Vestens voient en elle l'âme d'une Valkyrie ; Encore plus nombreux sont ceux à voir en elle un exemple contre la trahison des Vendels envers leurs ancêtres communs. Elle a lancé une vendetta contre les avares « cousins » de la Ligue vendel. Yngvild ne pourchasse pas le pauvre marin vendel qui tente de survivre. Par contre, gare ! Si elle apprend une quelconque accointance avec une des guildes vendelardes. Yngvild est ainsi un allié de poids pour les Prince vodacci... Enfin, et non des moindres de ses qualités, Elle est une maitresse Laerdom dont les pouvoirs en mer sont un atout majeur en combat.

Red Thorfild : 1er lieutenant à bord du Revensj. Comme de nombreux Vestenmannavnjar devenus Pillards, Thorfild a une vengeance à assouvir contre la ligue vendel, sa famille détruite par les rêves de richesse de cousin vendel... Ce n'est pas un Bearsark, mais il en a pourtant parfois la fureur et l'apparence. Il est aussi beaucoup moins clément que son capitaine, qu'il sert pourtant depuis ses débuts.



LES GENTLEMEN DES MERS – The Uncharted Course



Philip Gosse: Avalonien de naissance, il servit la marine montaginoise plusieurs années afin de payer son navire, puis devint le pirate le plus respectable des océans ! Pendant 30 ans, lui et son équipage furent les « Gentilshommes des mers » : toujours pleins de galantes attentions pour ces dames et de bons mots pour ces messieurs ; mais aussi laissant suffisamment de vivres sur les navires abordés... Mais après de nombreuses années de « redistribution de richesses », Phillip prit sa retraite bien mérité ; certainement sur une île paradisiaque, entouré de sa femme, son équipage et leur famille. Cela faisait 10 ans que le Gentleman Captain

avait disparu, laissant sa légende vivre par elle-même. 10 ans passé à élever sa fille adorée, 10 ans de vie paradisiaque... Oui mais voilà, lorsqu'on a goûté à l'appel du large et de l'aventure, on ne souhaite pas mourir dans son lit, mais dans une dernière bataille qui rendra toutes les autres histoires de piraterie et de chevalerie bien pâles en comparaison. Du moins, c'est ce que l'on dit.

Melinda Gosse : est la fille du plus respecté et aimé des pirates du globe, il est tout naturel qu'elle ait hérité de certains des talents de son père, comme une certaine facilité à commander un équipage. Mélissa est le 1er lieutenant sur l'« Uncharted Course ». Si elle a hérité de l'humour et du goût de l'aventure de son père, elle a aussi hérité du charme et de la joie de vivre de sa mère. Nombreux sont ceux qui s'attendent à la voir reprendre le flambeau de son père.



LA SOCIETE DES EXPLORATEURS - The Discovery



Guy McCormick: est le petit, petit neveu du fondateur de la société des explorateurs, Cameron MacCormick. Guy navigue sur les océans à la recherche de ce qui a pu arriver à sa femme, Amanda qui semblait enquêter sur la 7eme Mer. On raconte d'ailleurs que sa quête personnelle serait un sujet de discorde avec la société des explorateurs dont il fait encore partie.

Cosette St Claire: est le premier lieutenant sur le Discovery. Avant d'être sur ce navire, Cosette occupé la fonction de Bouclier au sein de la société des explorateurs, c'est-à-dire garde du corps. Elle connaît Guy depuis qu'elle fut intronisée dans la société. Ce dernier fut même très longtemps son mentor. Elle semble porter un profond respect à son capitaine, sentiment qui a du la décider à suivre Guy sur les mers.





Capitaine Justice Rogers - Jolly Rogers

Le premier pirate à atteindre un réel degré de renommée mondiale ; il donnera ses lettres de noblesse à la piraterie ; Jolly Rogers deviendra d'ailleurs le terme avalonien sous lequel on désigne un pavillon noir. Né en Avalon, il passera la plus grande partie de sa carrière à attaquer les navires montaginois pour voler leurs marchandises. On raconte même qu'une grande

partie des butins ainsi volés retournaient à la population de son pays. En 1355, après avoir attaqué un lourd galion montaginois, le Capitaine Rogers fut pourchassé par une flotte de navires de guerre jusqu'à l'île - alors inconnue - de Syrne. Quand ses poursuivants arrivèrent enfin sur l'île, ils trouvèrent seulement son navire, vide de tout équipage et cargaison. Le destin du Capitaine Rogers, de son équipage et de son trésor sont encore un mystère à ce jour.

Capitaine Necros - The Black Freighter

Le Sombre Effroi est un vaisseau légendaire, dans tous les sens du terme. Il apparaîtrait ça et là au fil des époques, sans logique apparente, emportant dans les profondeurs des océans, les malheureux navires qu'il pourchasse. Nul ne sait ce qui le fait venir, ni pourquoi il attaque un vaisseau et en épargne un autre... Les légendes racontent que son équipage serait composé de squelettes, fantômes et autres spectres et qu'il serait dirigé par le capitaine Necros.



Hai Ping - Bao Chuan (le Précieux des mers)



Un peu moins connu en dehors du milieu maritime, l'Amiral Hai Ping reste pourtant un grand marin dans la mémoire des loups des mers de Théah. En 1400 AV la Cathay assembla une puissante flotte avec l'amiral Ping à sa tête avec pour ordre d'explorer les mers et contacter les autres nations. Il doit sa renommée à 3 choses, tout d'abord c'est un cathayan, puis un grand aventurier ouvrier de routes maritimes et enfin, son navire le « Bao Chuan » fût (et est peut-être encore à ce jour) le plus large et résistant vaisseau de tout Terra.

La reine des mers

Pour la plupart des marins il s'agit d'une gigantesque sirène, reine de toutes les sirènes de Terra. On raconte qu'elle n'aurait été aperçue que trois fois. La première fois par des marins du vieil empire Numain, 500 ans plus tard par des pillards Vestenmannavnjar et très récemment par deux marins avaloniens. A chaque fois les récits rapportent qu'il s'agit d'une énorme Sirène boursouflée, menée par une soif insatiable de sang humain et dont le chant est grave et puissant ; contrairement aux autres sirènes dont le « chant » est aigu et strident. Certains marins, notamment Vodacci, racontent qu'il s'agirait d'une ancienne et magnifique sorcière de la destinée qui a mené son art trop loin. D'autres, tels les avaloniens font le parallèle avec la Reine des mers sidhe, Maab... Dans tous les cas, nul marin n'a envie de croiser son chemin.

La 7ème Mer

Sur cette mer couleur argent, le soleil et la lune brillent en même temps, le ciel et l'océan semblent inversés, les étoiles déplacées et certaines inconnues ! La 7ème Mer est ainsi source de nombreux débats parmi la communauté scientifique de Théah. Les théories vont du chemin vers Théus à un « tunnel » syrneth en passant par l'antichambre des Enfers... Pour l'instant, nul n'a percé les secrets de ce lieu mystérieux. D'ailleurs, il ne s'agit pas d'un lieu précis sur une carte et nul ne sait comment y entrer. Les marins, pour leur part, racontent qu'en un battement de cils tout un navire peut se retrouver englouti dans cette mer, voyager des jours ou des heures sans rencontrer la terre puis, tout aussi rapidement, la mer et le ciel reprennent leur position normale ; Le navire se retrouvant généralement à des miles et des miles de son point de départ.